

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

GUSTAVO BARATA LEONARDO

**A ARTE EM REDES SOCIAIS: PRÁTICAS DE PÓS-PRODUÇÃO DE ANNE HOREL
E PETRA CORTRIGHT**

VITÓRIA

2017

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

GUSTAVO BARATA LEONARDO

**A ARTE EM REDES SOCIAIS: PRÁTICAS DE PÓS-PRODUÇÃO DE ANNE HOREL
E PETRA CORTRIGHT**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo como requisito para a obtenção do título de Mestre em Artes. Orientador: Professor Dr. Fábio Luiz Malini de Lima

VITÓRIA

2017

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Setorial do Centro de Artes da Universidade Federal do
Espírito Santo, ES, Brasil)

Leonardo, Gustavo Barata, 1986-
L581a A arte em redes sociais : práticas de pós-produção de Anne
Horel e Petra Cortright / Gustavo Barata Leonardo. – 2017.
139 f. : il.

Orientador: Fabio Luiz Malini de Lima.
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do
Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Arte. 2. Redes sociais. 3. Internet. 4. Comunicação na arte.
5. Apropriação (Arte). 6. Arte – Redes sociais. I. Lima, Fábio Luiz
Malini de. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de
Artes. III. Título.

CDU: 7

GUSTAVO BARATA LEONARDO

**A ARTE EM REDES SOCIAIS: PRÁTICAS DE PÓS-PRODUÇÃO DE ANNE HOREL
E PETRA CORTRIGHT**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo como requisito para a obtenção do título de Mestre em Artes.

Aprovada em _____ de _____ de 2017.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Fábio Luiz Malini de Lima
Universidade Federal do Espírito Santo
Orientador

Prof^ª. Dr^ª. Almerinda da Silva Lopes
Universidade Federal do Espírito Santo

Prof. Dr. Fábio Gomes Goveia
Universidade Federal do Espírito Santo

A Cláudia, Marlene e Iraci, as três mulheres mais zelosas que conheço, mãe e avós cuja vida foi dedicada a fazer o bem dos filhos, muitas vezes sem pensar nelas mesmas. Família é o que vocês planejaram e conseguiram levar adiante, com os altos e baixos que constituem o nosso viver.

A Fernanda, Patrick e Cyntia, os irmãos de sangue e amor que a vida me deu, pelos muitos anos de cumplicidade, por serem os alicerces emocionais sobre os quais me ergui e por me conhecerem como ninguém jamais conhecerá. O lugar no coração onde guardo as nossas memórias é o que tenho de mais precioso.

A Tamira, Karu, Maíra, Fernanda, Lara, Gabriela e Letícia, pela amizade verdadeira e por serem amigas com qualidades que me completam das mais diversas maneiras. Desculpem-me pelas vezes que fui enxerido demais e muito inquisidor. Era minha forma de mostrar cautela e carinho, utilizada de forma torta, porém bem intencionada.

A Fabi e Andreia, duas figuras ilustríssimas e as melhores colegas de mestrado que alguém poderia ter; sinceras e muito sensíveis, como as artistas que são, foram o ingrediente necessário para o meu bom acolhimento.

Aos artistas Anne Horel, Ailadi e Scorpion Dagger, por desbravarem com muita dedicação e talento o campo da arte em redes sociais, sem a qual essa dissertação não teria sido possível. Obrigado pela confiança, pelos comentários e e-mails tão necessários ao desenvolvimento desse prazeroso trabalho.

A todos que me desejam bem, incluindo os queridos professores Almerinda, Goveia e Malini.

A todos que eu possa ter magoado com palavras, ações ou omissão. Sou humano, cheio de falhas, como tantos outros.

*“...There’s a thunder inside me,
That your silence will kill,
And I know that you forced me,
To get rid of what I feel...”*

Trecho da música “***We Belong to the Sea***”, da banda **Aqua**.

RESUMO

Esta dissertação propõe-se investigar e explicar a arte em redes sociais e como ela é utilizada nesses ambientes de trocas online, ao juntar práticas da teoria de pós-produção, proposta por Nicholas Bourriaud, com o universo de dados pré-existentes e em constante reformatação pelos próprios usuários desses aplicativos, cujo volume de dados áudio-vídeo-imagético-textuais é impossível de ser mensurado. Analisa as transformações pelas quais a arte passou desde o período oitocentista, que valorizava a fisicalidade do objeto artístico, até seu aspecto e feitura por aparelhos digitais, começando pelas vanguardas artísticas do início do século passado até culminar na arte contemporânea feita com o auxílio de computadores, principalmente a partir da década de oitenta com a web arte, a net arte e a evolução da web 2.0, que permitiu o compartilhamento massificado de conteúdo. Apresenta um estudo de caso de duas obras de Anne Horel e Petra Cortright, e entrevistas dos também artistas Scorpion Dagger e Ailadi Corteletti, para reafirmar discussões teóricas sobre a arte produzida em rede e sua validade diante da negativa de importantes instituições em exibir e enunciá-la, fato comprovado pela análise de conteúdo de quatro importantes perfis selecionados no Instagram e na contramão da proposta educacional intrínseca a esses locais, tanto no espaço expositivo quanto em suas ramificações na internet. Examina os porquês da resistência de tais instituições à arte digital e nas redes sociais devido ao seu fator de comerciabilidade restrita, porém exequível, diferente do padrão atual, no qual obras físicas e tangíveis são compradas e o mercado é regulado por aqueles que detêm posse dos objetos em circulação. Ao fim, aborda e debate aspectos a serem considerados para que uma educação em arte contemporânea seja mais ampla e acolha esse atualíssimo ramo de prática artística, tão relevante quanto os anteriores à era digital, no qual a sociedade e seus modos de produção cultural estão inseridos.

Palavras-chave: Arte. Desmaterialização. Internet. Pós-produção. Redes sociais.

ABSTRACT

The present dissertation aims to investigate and explain social media art and how it is used through these online environments by gathering Nicholas Bourriaud's post-production practices with the universe of pre-existing and constantly reformatted by its users data, which information in audio, video, image and text are impossible to be measured. It analyzes the transformations by which eighteenth-century art has gone through, from the physicality of the artistic object to its aspect and fabrication by digital equipment, starting with the avant-garde groups of the beginning of the twentieth-century until the culmination of contemporary art made by computers, especially from the eighties onwards with web and net art and the evolution of the Web 2.0, which allowed for massive sharing of content. It presents a case study of two artworks from Anne Horel and Petra Cortright, and also interviews by artists Scorpion Dagger and Ailadi Corteletti, to reaffirm theoretical discussions about art made in networks and its validity against the refusal of important institutions to showcase such art, a fact which was verified via analysis of four important profiles, selected on Instagram, and that goes against the intrinsic educational purposes of such organizations in both their physical premises and internet branches. It examines the reasons why some of these institutions resist digital and social media arts due to their restrict, but possible, commerciality factors, which differs from the current standard by which physical and tangible artwork is bought and the market is regulated by those who hold possession of the objects in circulation. At the end, it approaches and debates important aspects which should be considered so that the education in contemporary art can be broader and in order to accept this very modern branch of the artistic practice as a whole, as relevant as the art previous to the digital era in which society and its cultural production methods are presently inserted.

Keywords: Art. Dematerialization. Internet. Post-production. Social Media.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO:	11
Capítulo 1. As raízes modernistas da arte em redes sociais e a desmaterialização do objeto artístico: um século de transformações	14
1.1 Vanguardismos.....	16
1.2 A tecnologia da imprensa e o nascimento da Pop	23
1.3 O paradigma da rede a partir da Arte Postal e o pioneirismo do Fluxus.....	26
1.4 Ramificações digitais e os mecanismos de pós-produção.....	33
1.5 Navegando a galáxia da Web 2.0.....	36
1.6 Da tela física à digital.....	39
Capítulo 2. A prática artística recriada nas redes sociais	42
2.1 O computador como ferramenta artística	42
2.2 A rede adentra o computador: a net arte.....	48
2.3 A arte em redes sociais: práticas de subjetividade e interação online	53
2.4 O mundo poliforme da pós-produção de Anne Horel e Petra Cortright.....	66
2.4.1 Anne Horel	67
2.4.2 JCVD versus internet	70
2.4.3 Petra Cortright.....	86
2.4.4 Male Female Child.....	89
Capítulo 3. Em busca de uma nova política das artes	98
3.1 Análise de conteúdo dos perfis de Instagram: PS1 MoMA, Tate Modern, LACMA e Artforum.	99
3.1.1 PS1 MoMA	99
3.1.2 Tate Modern	100
3.1.3 LACMA (Los Angeles County Museum of Art)	102
3.1.4 Artforum.....	103
3.2 Richard Prince e a série New Portraits (2014)	106
3.3 A arte em rede: um debate necessário	112
CONSIDERAÇÕES FINAIS	119

ANEXOS.....	123
Entrevista concedida pela artista Ailadi, via email, em 27 de fevereiro de 2017.....	123
Entrevista concedida pela artista Anne Horel, via email, em 11 de dezembro de 2016	127
Entrevista concedida pelo artista James Kerr, conhecido como Scorpion Dagger, via email, em 20 de dezembro de 2016.....	131
REFERÊNCIAS	137

INTRODUÇÃO:

A arte em redes sociais – tradução direta do termo em inglês *social media art* – é um termo que causa estranhamento tanto para os conhecedores da arte quanto para os localizados na periferia desse campo do conhecimento. Sua nomenclatura surgiu em 2010, em Nova Iorque, e vem conquistando adeptos ao longo de seis anos de um árduo trabalho que, aos poucos, abre espaço para essa nova e atualíssima prática artística. Ela pode ser feita com vídeo, áudio, animações, imagens e texto e enviada para um sem número de pessoas através de aplicativos conhecidos como redes sociais, a exemplo do Instagram e Facebook, sem o intermédio de qualquer outra figura que não seja o próprio artista-autor. A participação do público é de extrema importância, pois, sem ele, a proposta do autor não se concretiza na dinâmica interativa. A arte feita com o auxílio do computador passou por uma espécie de período probatório nas décadas de oitenta e noventa e atualmente, quase trinta anos depois, recebe uma pequena parcela de atenção por parte da mídia de arte, ainda que careça de um consolidado consenso curatorial. Os artistas que hoje utilizam as redes sociais - aplicativos ligados à internet pelos quais é possível compartilhar informação com uma rede de contatos – se assemelham àqueles da geração pré-internet e continuam produzindo segundo as subjetividades de sua época, agora mediada pela telefonia móvel e pelo compartilhamento instantâneo de conteúdo via interfaces únicas. Entretanto, assim como os adeptos da arte computacional em seu início, os dedicados à arte em redes sociais carecem de reconhecimento porque a validade do movimento lhes é negada pela falta de publicidade entre seus pares, a mídia especializada e as instituições oficiais – ainda que para veicular trabalhos online não seja necessário qualquer museu ou galeria. É uma atividade libertária, mas que inclui alguns percalços. Existe um problema estrutural no sistema da arte que necessita de reformulação para abarcar esse novo fazer artístico: desde o aparecimento da imagem de matriz numérica pela tela do computador, uma revolução muito benéfica da informática e da eletroeletrônica, os papéis do público, do artista e das instituições validadoras são perpassados por novas relações sociais mediadas por essas tecnologias e, portanto, precisam ser repensados. Alguns postulados da arte como autoria, posse e contexto não possuem mais a mesma aplicação para o vocabulário áudio-vídeo-imagético desse novo sistema figurativo da atualidade.

O artista se relaciona com uma rede de conexões em franca expansão através das redes sociais e, ao mesmo tempo, produz trabalhos cujos limites entre a navegação online e a prática artística se fundem numa só atividade crítica e exploratória desse próprio meio digital. A circulação infinita de informações por esses aplicativos e pela internet também é âmbito

propício para a realização da pós-produção, teoria apresentada por Nicholas Bourriaud, pela qual é possível retrabalhar e reconfigurar narrativas a partir de materiais texto-audiovisuais prévios através da manipulação desses dados disponíveis na web. Após pesquisas que forneceram embasamento teórico para conferir validade a essa nova ramificação da arte contemporânea mediada totalmente pela tecnologia, e para exemplificar o potencial multimídia dessa proposta, escolhi dois trabalhos de duas artistas: ‘*JCVD versus internet*’, de Anne Horel, e ‘*Male Female Child*’, de Petra Cortright, para uma análise de conteúdo. Sabendo da carência de publicidade que a grande maioria desses criadores ainda precisa contornar, optei por fazer essa dissertação através de um enfoque crítico-teórico-analítico, incluindo entrevistas com três artistas – Anne Horel, Ailadi Corteletti e James Kerr - inseridos nesse meio e que acreditam muito na potência criativa e transformadora das redes formadas por eles e por nós, o público.

Críticos, curadores e galeristas demonstram forte resistência quanto a essa prática talvez por ferir uma premissa intrínseca ao mercado ao qual estão atrelados: a comerciabilidade das obras, uma característica que, a princípio, envolve a fisicalidade dos objetos. Mas é preciso explicitar que esse sistema quase blindado de funcionamento da arte, sedimentado pelo capitalismo – e que inclui galerias, exposições, museus e, na história mais recente, a figura das casas de leilão –, já causava desconforto em alguns integrantes da classe artística desde o final do século XIX, em especial para artistas como Gustave Courbet, e Marcel Duchamp, no século passado, dois dos grandes insatisfeitos com o elitismo e a conformidade apregoada pelas grandes academias, museus e os abastados clientes aos quais a maioria das obras de dita relevância se destinava. Com Duchamp, devido a seu *insight* dadaísta, a fisicalidade da obra de arte também foi colocada em questão a partir da criação dos *readymades*, o que abriu espaço para que as proposições da vanguarda Dadá - de abraçar a multiplicidade da prática artística - pudessem se expandir. Em seguida vieram as performances e os happenings dos grupos Fluxus, apresentando ao público outra maneira de se enxergar a arte - agora não só feita de telas e esculturas, mas de teatralidade de corpos em movimento que expressavam ideias, algo difícil de ser vendido por sua intangibilidade; e com a contribuição da arte postal e a Pop Arte, a arte em redes sociais foi prefigurada na arte computacional desde o final dos anos 60, na net arte dos anos noventa e da década passada, quando, baseada nos preceitos da internet Web 2.0 surgidos a partir de 2004, ela finalmente tomou forma e pôde se desenvolver.

Portanto, a arte em redes sociais, de uma só vez, permite combater certos vícios do sistema e do mercado de arte apontados por esses artistas renitentes, ao propor uma produção completamente imaterial e difundida pela internet, impossibilitando sua posse pela compra. Para além do campo somente da arte, ela também se funde com a comunicação de massa e permite um intercâmbio criativo entre internautas dispersos na aparente incomensurabilidade da rede, gerando uma série de outras práticas da subjetividade, artísticas ou não, pautadas por mecanismos de apropriação e reutilização dessas informações em constante transformação. Essas fronteiras híbridas entre a arte e a comunicação começaram a se diluir na década de cinquenta, com a Pop, e os reflexos da produção daquela época continuam a ecoar nos dias atuais, permitindo um crescente rol de atividades mediadas pela internet, sem a qual a arte de redes sociais e essa dissertação não seriam possíveis.

Esta dissertação está estruturada em três capítulos. No primeiro, denominado **As raízes modernistas da arte em redes sociais e a desmaterialização do objeto artístico: um século de transformações**, aborda-se o aspecto da transformação pela qual a arte passou, de objeto puramente físico até sua transformação em matrizes digitais, com as novas tecnologias da comunicação. No segundo capítulo, **A prática artística recriada nas redes sociais**, um breve panorama da arte computacional e suas derivações com o incremento da internet é apresentado para fazer a ligação com arte em redes sociais, tema deste estudo. Para elucidar essa nova vertente da arte, são apresentadas, também, duas artistas: Anne Horel e Petra Cortright. No terceiro capítulo, **Em busca de uma nova política das artes**, a falta de informação sobre a arte em redes sociais e a arte digital como um todo é exemplificada através de duas análises: a primeira, feita através de postagens e hashtags utilizadas por quatro perfis do Instagram, e a segunda, que evidencia uma série de trabalhos do artista Richard Prince e suas práticas de apropriação, seguidas de um debate sobre a necessidade de discutir o tema da arte em rede. Deve-se salientar que este trabalho não aborda o trabalho de artistas brasileiros nem a contribuição deles para o circuito da arte digital já presente no Brasil há algum tempo, pois a arte em redes sociais, embora tenha raízes plurais, conta com uma rede de colaboradores predominantemente fora do eixo da América Latina.

Capítulo 1. As raízes modernistas da arte em redes sociais e a desmaterialização do objeto artístico: um século de transformações

Na passagem do século passado para o atual, uma preocupação sem muito fundamento tirou o sono de vários empresários de tecnologia e demais setores ligados à computação: o Bug do Milênio¹. Esse Bug - significa tanto inseto para a biologia quanto um erro de lógica, no jargão da informática – representaria um grande problema para os arquivos de computador por conta da adição do número 2 e 0 (representativos do ano 2000), já que as máquinas tecnicamente só conseguiriam contar o tempo até o limite do 19º milênio, o ano de 1999. O temor era que, ao primeiro instante do ano 2000, os computadores convertessem a data de forma errônea para 1900 - regredindo um século daquela data, o que poderia acarretar na anulação de vários arquivos e dados bancários inexistentes naquele período. O pânico infundado se provou completamente inofensivo: nada de errado aconteceu com a maioria esmagadora da população e o número de ocorrências devido a esse fato foi tão ínfimo que a grande mídia sequer se dignificou a publicar erratas.

O resultado da quase crise foi o lucro gigantesco gerado para as empresas que fabricavam computadores, o aparelho que seria o grande divisor de águas da modernidade daquele momento em diante e que mudaria por completo nossa forma de relacionamento com o mundo; do ambiente de trabalho aos lares, dos países desenvolvidos aos mais periféricos, a revolução da computação permitiu encurtar distâncias, realizar comércio e propagar informações a uma velocidade impensável, também gerando consequências para a comunidade artística e a maneira como este grupo circulava sua produção pictórica e intelectual. O computador se firmava, então, como ferramenta necessária para a nova era tecnológica em franco desenvolvimento.

A tecnologia sempre esteve presente nas artes, principalmente no que diz respeito a melhorias nas tintas e utensílios para as telas e esculturas – sem esquecermos a fotografia, que mudou radicalmente o conceito de perspectiva. No entanto, a partir da década de 60, com o início da Pop Arte e do período chamado de Arte Contemporânea – inexistiu consenso entre muitos autores sobre este fato -, as tecnologias aliadas à comunicação foram de suma importância para que feixes de luz da teleinformática lentamente buscassem espaço entre pincéis e cavaletes. O processo de desmaterialização da arte, iniciado a partir das vanguardas do início

¹ http://veja.abril.com.br/100399/p_056.html

do século XX, seguiu com o Grupo Fluxus e a Arte Postal até virar a *computer art* dos anos 90, a *web art* da incipiente internet e a *social media art*, termo cunhado em 2010 durante um evento em Nova Iorque.

A arte feita em redes sociais, tradução do último termo citado acima, possui duas características principais: ao contrário de ser material e tangente como os quadros, objetos, instalações e esculturas, sua fisicalidade inexistente - diversamente da tridimensionalidade adquirida através de pinceladas em alguns quadros e nas demais formas de arte que efetivamente ocupam lugar no espaço; e mais: ela é digital e apresentada a partir de suportes informatizados, da mídia móvel (telefones celulares e *tablets*, por exemplo) ou não. A grande inovação nesse ramo da arte contemporânea, que nunca se pretendeu hegemônico, é possibilitar que uma obra circule por um número infinito de aparelhos conectados à internet, aproximando o criador do público e dos demais artistas interconectados. Antes, a arte era circunscrita a museus e galerias, espaços elitistas e muitíssimo delimitados – focos do descontentamento de vários artistas do século passado – e era puramente física – portanto comercializável, de acordo com a tática capitalista. Agora, a internet oferece um espaço sem fim e de difícil capitalização no mundo artístico, o universo expansivo da *world wide web*; este terreno de pouco controle e limites desconhecidos do grande público, desmistifica por completo os preceitos de localização geográfica e posse, impossibilitando, de início, que a noção mercadológica do circuito artístico se aplique ao que é produzido no ambiente virtual.

Algumas redes sociais mais recentes como o Tumblr, Instagram e YouTube são muito utilizadas pelos artistas porque a imagem e o vídeo são as bases desses aplicativos. Vale ressaltar que a facilidade de manipulação dessas tecnologias aconteceu a partir da chamada Web 2.0., possibilitando que a parcela antigamente chamada de público pudesse também produzir conteúdo, tornando-se, todos, atores e autores no ambiente da internet: cada usuário tem seu perfil e pode se comunicar com uma miríade de conexões feitas a partir da interface principal. Se cada perfil poderia gerar informação trivial, por que não gerar arte?

Lúcia Santaella diz que os artistas

[...] desbravam esses territórios tendo em vista a regeneração da sensibilidade humana para a habitação e trânsito dos nossos sentidos e da nossa inteligência em novos ambientes que, longe de serem meramente técnicos, são também vitais. São os artistas que sinalizam as rotas para a adaptação humana às novas paisagens a serem habitadas pela sensibilidade (SANTAELLA, 2005, p. 67).

E como desde a arte pop dos anos sessenta as experimentações com tecnologia vêm gerando frutos os mais diversos e inusitados, permitindo uma expansão do vocabulário imagético da história da arte, seria improvável que o computador e a internet ficassem incólumes ao poder transmutativo e irreverente da criação artística. Mais do que produzir conteúdo digital, esses artistas são responsáveis por delimitar outros contornos de uma rede que foi lentamente sendo construída a partir das vanguardas artísticas do século XX e do descontentamento com a arte oficial e as táticas mercadológicas da época.

1.1 Vanguardismos

O século XX foi o século do imaginário humano. Até que o próximo marco seja alcançado, daqui a oitenta e quatro anos, muitas evoluções e revoluções irão modificar o modo como nos relacionamos e como a paisagem humana será construída a partir do desenvolvimento tecnológico e social advindos dessas mudanças. No período que antecedeu as chamadas vanguardas artísticas – a partir do futurismo, em 1909 – a Europa estava imersa em modificações do crescente cenário urbano, fruto da Revolução Industrial que ainda promovia desdobramentos nos campos social e econômico; muito do trabalho que antes era apenas manual agora era feito através de máquinas que conferiam agilidade ao processo de produção. O campo, entendido como o berço da economia, agora possuía um adversário à altura, e que brevemente se tornaria um ímã de mão de obra: as cidades industrializadas. Essas aglomerações urbanas puseram em contato os trabalhadores explorados e que eventualmente reclamariam seus direitos frente aos patrões inflexíveis, reconfigurando a relação trabalhista vertical entre os chefes e o operariado. No mundo da arte, embora a situação não fosse tão precária e abusiva, havia certo desconforto em relação à arte então comissionada por instituições validadoras como a igreja, o estado e a burguesia de gosto duvidoso; além disso, os artistas se opunham a certas configurações impostas pelo mercado, formado por uma elite econômica que consumia e, dessa forma, propagava o que era entendido como “arte oficial”. Se ao final do século XIX podemos dizer que a Igreja já não exercia tanta influência sobre o campo de criação artística, com o século XX a progressiva secularização do mundo trouxe, de maneira irreversível, o foco do divino para o pessoal, e essa mudança de perspectiva certamente trouxe resultados positivos para a produção da época e a posterior.

A autonomia dos artistas foi atingida quando eles não mais buscavam inspiração em temas pré-estabelecidos por instituições ou pelo circuito oficial por onde transitavam as obras levadas “a sério” - imperativos que caminhavam para a obsolescência a passos curtos desde o

século XVIII². Lentamente a produção revelava que esses artífices olhavam ao seu redor para construir seu referencial de mundo, indo contra a arte acadêmica ou elitista apregoada; o centro de gravitação da arte era agora o homem, matéria profana do universo e temporal por natureza, sujeito a modificações em seu ambiente e a aspirações diversas. A arte era plana nas telas, tridimensional nas esculturas e predominantemente figurativa em ambas, paradigmas que começariam a ser questionados de forma mais abrangente quando do início das vanguardas iniciadas com o Futurismo.

Filippo Tommaso Marinetti, artista italiano e reacionário, publicara no *Le Figaro*, em 20 de fevereiro de 1909, o Manifesto Futurista. Entre outras reivindicações, ele apregoava a morte da arte oficial da época – em especial a italiana, tão expressiva pelo seu passado glorioso – e a construção de uma nova arte que celebraria a velocidade e da tecnologia presentes naqueles anos. Segundo Marinetti, as artes estavam infectadas pela monotonia e um romantismo que não mais mereciam atenção e a qualquer custo uma reformulação era necessária. O movimento futurista possuía caráter anárquico e foi mais atuante na Itália, embora seus reflexos tenham se espalhado pelo mundo e em diversas escolas artísticas que surgiram eventualmente, como o Dadaísmo. Artistas como Giacomo Balla, Umberto Boccioni e Luigi Russolo trouxeram uma diversidade plástica importantíssima para o legado Futurista, embora as motivações descritas no manifesto nem sempre tenham sido colocadas em prática, o que acarretou nas contradições que pouco a pouco minaram as aspirações de seus precursores e o movimento como um todo. Se a “chusma berrante” futurista (para usar o termo de Mario De Micheli) não fora suficiente para revolucionar o fazer artístico no início do século passado, seus sucessores do Dadá obtiveram imprescindível êxito ao questionar tanto a figuração quanto o conceito de obra.

Assim como o Futurismo, o Dadaísmo nasceu de insatisfações com os preceitos artísticos do século anterior e do mercado de arte em si, para almejar algo que pudesse ser uma antiarte; a partir também de um manifesto, pensado por Hugo Ball, o movimento se dizia Dadá, algo que não possui significado e ao mesmo tempo abarca inúmeras significações. De caráter

² “Talvez o efeito mais imediato e visível dessa profunda crise tenha sido que os artistas começaram a procurar avidamente novos assuntos. No passado, o tema da pintura era ponto pacífico. Se percorrermos as nossas galerias de arte e museus, não tardaremos em descobrir que número de quadros ilustra temas idênticos. A maioria das obras mais antigas, é claro, representa episódios religiosos extraídos da Bíblia e lendas de santos. Entretanto, mesmo as pinturas de caráter secular estão limitadas, sobretudo, a um punhado de assuntos selecionados. Temos a mitologia da Grécia antiga, com suas histórias de amores e brigas entre os deuses; temos os relatos heroicos de Roma, com seus exemplos de coragem e abnegação; e temos, finalmente, os motivos alegóricos que ilustram alguma verdade geral por meio de personificações” GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16 ed. Rio de Janeiro: LTC. 1999, p. 481.

irreverente e menos bravio, se comparado aos predecessores italianos, os dadaístas repudiavam a sociedade burguesa e a lógica capitalista, entre outras reivindicações, sendo indiferentes à estética. O grande expoente desse pensamento Dadá é o icônico Marcel Duchamp, artista francês radicado em Nova Iorque e que foi o responsável pela inauguração dos *readymades*, objetos utilitários do dia a dia apropriados por ele e reinseridos no circuito artístico. Sua obra principal é a Fonte, de 1917, que foi um marco para a história da arte ao criticar o conceito de objeto artístico, um princípio a ser contestado pelo norteamento dessa antiarte. A Fonte não era um quadro – plano – e muito menos algo esculpido, como uma escultura; era um mictório portátil, de porcelana, objeto industrializado cuja trivialidade jamais seria contemplada por qualquer instituição artística de prestígio ou colecionador honrado.



Figura 1. A Fonte (1917), de Marcel Duchamp.

A fase que marca o início do Dadaísmo é de denso povoamento das zonas urbanas da Europa após a Revolução Industrial do século anterior. Este acontecimento afetou as bases agrárias do Velho Continente e trouxe rebanhos humanos às cidades, uma multidão de trabalhadores seduzida pela ideia de lucro e o progresso gerado a partir da criação das tecnologias que conferiram rapidez e agilidade aos processos antes apenas manuais. Do conforto e certo isolamento da zona rural ao novo emaranhado citadino, a dinâmica de relações humanas foi

afetada em cheio, e não faltam relatos tristes sobre as extenuantes jornadas de trabalho, trabalho forçado infantil e de parturientes, condições precárias de moradia e higiene. Estes trabalhadores, agora em constante contato devido à proximidade com que viviam e transitavam pelas zonas de labor, formaram coalizões de modo a exigir melhorias de vida dentro e fora desse insalubre ambiente laboral.

Ao final do século XIX, algumas destas questões se encontravam fragilmente remediadas - ainda que direitos sociais mínimos e imprescindíveis tenham sido conquistados - e o setor econômico cada vez mais se apoiava nas descobertas tecnológicas e na exploração do trabalho para seguir ditando o cenário trabalhista. Os empregados fabris, cujo ofício era levado a sério, somente deram um passo à frente pela união que estabeleceram entre si. Fossem eles dispersos e difusos no labirinto campestre, longínquo ao ambiente urbanoide, talvez essas relações interpessoais não pudessem ter sido estabelecidas. No entanto, o trabalhador das artes, na contramão reacionária de seus colegas da cidade, exercia uma ocupação autônoma e recém-emancipada da ditadura figurativa literal do Neoclassicismo e do Romantismo - com Gustave Courbet na pintura, entre outros - ao mesmo tempo em que carecia de deferência enquanto “cidadão respeitável” (para usar o termo de Ernst Gombrich) perante a sociedade, que os enxergava com um misto de compaixão pela beleza do ofício e indiferença pelo estilo de vida economicamente instável.

Aqueles que se dedicavam à artesanian, antes da passagem para o século XX - incluindo pintores e escultores, duas funções integrantes do campo mais “elevado” das Belas Artes - ainda eram percebidos como boêmios e taxados de excêntricos³, além de outros adjetivos menos favoráveis. Ao seguirem o norteamento iniciado pelo Realismo, as telas não mais se dedicavam à teatralidade anterior, mas à realidade da vida comum, às relações estabelecidas entre o pintor e o mundo que enxergava à sua volta, ao que cada um adicionava seu toque estilístico pessoal⁴. Era necessária uma articulação maior entre os membros dessa classe artística para que mudanças significativas pudessem ser contempladas no panorama das artes. Não que os artistas se esquivassem de encontros ou deixassem de trocar correspondências entre si no período anterior; alguns até passavam temporadas no ateliê de confrades do ofício

³ “Os artistas começaram a ver-se como uma raça à parte, deixaram crescer cabeleiras e longas barbas, vestiam-se de veludo, usavam chapéus de abas largas e, em vez de gravata, um largo nó esvoaçante *à lavallière*; de um modo geral, enfatizavam seus desdém pelas convenções do ‘cidadão respeitável’”. GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16 ed. Rio de Janeiro: LTC. 1999, p. 502.

⁴ “A deliberada renúncia de Courbet a feitos fáceis, e sua determinação de representar o mundo tal qual o via, estimularam outros a rejeitar o convencionalismo e a seguir apenas sua própria consciência artística”. Ibid., p. 511.

para manter o diálogo constante entre um grupo cada vez mais unido e consciente; a partir desse novo momento eles estavam “conectados” - de forma incipiente e não da maneira que hoje entendemos tal alusão com a internet -, reunidos por propostas e ideais semelhantes, contrários à rigidez e elitização do cenário artístico e o crescente poder das instituições oficiais e os *marchands*. Por conseguinte, a figuração do objeto artístico – à época sua característica necessária e até então indissociável - se tornou alvo de críticas por parte de alguns desses artistas sedentos pelas mudanças que os temas figurativos e predominantemente divinos não permitiam antes, e lentamente a abstração ganhou espaço frente aos demais derivados da arte figurativa. Depois de combater a figuração, já adiante no século seguinte, a fisicalidade das obras foi também questionada.

E o início do século XX trouxe prosperidade à crescente burguesia cujo gosto duvidável em relação ao ‘belo’ foi propagado através de pinturas, esculturas públicas e privadas, e demais formas de arte comissionada. Aos artistas, restou conformidade pela falta de opção de ganho monetário ou uma atitude de complacência que pouco a pouco deu contornos à conflagração Dadá. O movimento Dadaísta nasceu de uma necessidade de independência artística, declaradamente contra as academias e a burguesia⁵, e se tornou a “tela em branco” perfeita para que seu significado pudesse ser trabalhado segundo as diretrizes ideológicas do grupo principal; eles propunham uma antiarte feita com doses de humor, irreverência e desapego ao passado, características presentes em várias de suas obras mais famosas. O nascimento desse grupo, chefiado por Hugo Ball e Tristan Tzara, se deu em 1916, no Cabaré Voltaire, em Zurique, e agregou outros artistas de diferentes áreas que buscavam refúgio nesta cidade durante a Primeira Guerra Mundial. A palavra de ordem era rebeldia: oposição à guerra, aos descrentes no mundo, à atitude de conformidade com a arte e a literatura do século anterior. Dessas reuniões no Cabaré Voltaire formou-se o primeiro grupo dos dadaístas cujas ramificações dentro e fora da Europa não demoraram a aparecer, principalmente a partir dos manifestos explosivos publicados por Tzara. De certa forma, com a adesão desses artistas ao movimento, podemos observar contornos de uma rede em expansão sendo já formada no início do século XX e que reuniria membros em Paris, na Alemanha e até mesmo em Nova Iorque – fora do eixo artístico hegemônico -, com Marcel Duchamp e Francis Picabia.

⁵ “Assim nasceu DADÁ, de uma necessidade de independência, de desconfiança perante a comunidade. Aqueles que estão conosco conservam sua liberdade. Não reconhecemos nenhuma teoria. Basta de academias cubistas e futuristas, laboratórios de ideias formais”. DE MICHELI, Mario. **As vanguardas artísticas**. São Paulo: Martins Fontes, 1991, p. 295.

Embora as raízes dessa incipiente rede dadaísta tenham sido plantadas durante o Futurismo - movimento de maior proeminência na Itália e anterior ao Dadá -, iniciado em 1909 e também a partir de um manifesto, seus participantes caíram em contradições muito cedo e o foco do grupo logo foi eclipsado tanto pelos egos inflacionados de alguns de seus adeptos quanto pela discrepância entre as diretrizes ideológicas apregoadas e a arte que foi produzida. Essa carência de diálogo entre eles minou por completo os ensejos futuristas de uma arte renovada e despida dos parâmetros do passado e só depois, com o Dadaísmo, é que uma postura crítica e rebelde foi finalmente retomada e levada adiante.

A rede mostrava sinais de bom funcionamento. Os artistas, que antes navegavam às cegas e sozinhos o vórtice do mar morto da Arte novecentista, agora ao menos poderiam buscar norteamento no discurso de seus pares, encontrando pontos em comum e também discordâncias, a exemplo de Marcel Duchamp, o dadaísta de localização mais centrífuga em relação ao polo suíço. Coube ao artista francês, à época radicado em Nova Iorque, romper de forma drástica com o *status quo* da arte ao propor a notável obra Fonte (ou Urinol), dando continuidade aos seus *readymades* - a exemplo da Roda de Bicicleta, criada antes, em 1913 -, objetos da vida cotidiana dos quais ele se apropriava e transportava para o mundo da arte. Duchamp não havia tido qualquer tipo de contato prévio com os insurgentes do Cabaré Voltaire quando da sua criação, mas isso não impediu que os fundadores considerassem-no o dadaísta por excelência. Mesmo distante, ele soube converter a panaceia Dadá no ato artístico mais corajoso da primeira década do século passado e a partir dos *readymades* não só a figuração mas também a fisicalidade do objeto artístico foi colocada em xeque – o que ocorreu num momento posterior. O gesto de rebeldia inédito de Duchamp é creditado como um divisor de águas para os movimentos artísticos que vieram em seguida; sua ousadia reverberou no sentido inverso (da periferia para o centro) e foi um marco na história da arte.

Em relação à derrocada do Futurismo, que foi um movimento mais geograficamente localizado – na Itália –, o problema talvez residisse no nível de interação entre os participantes e sua produção. Ainda que a maioria tenha passado a maior parte do tempo em território italiano, faltava uma consonância que apenas os Dadaístas souberam construir e praticar. A utopia de seu idealizador, Filippo Tommaso Marinetti, apregoava o abandono a séculos de tradição renascentista italiana em favor do desenvolvimento tecnológico e a velocidade do presente. Segundo ele, a rejeição ao passado, à obtusidade da cultura e ao

moralismo imperante deveria prevalecer, frutos de uma ânsia pela inovação da modernidade que fosse traduzida em obras para contrapor à arte oficial.



Figura 2. A Rua Entra na Casa (1911), de Umberto Boccioni.

Marinetti, figura emblemática do movimento devido a seu caráter anárquico e provocador, agiu como um líder solitário e alheio ao que acontecia à sua volta, e assim foi engolido por contradições, junto com sua turma de agitadores. Se antes o movimento era contra a burguesia, com a eclosão da Primeira Guerra Mundial a burguesia que fornecia armas ao combate foi elogiada; a exaltação da máquina, do modernismo e da velocidade não foi transplantada de forma incisiva e preponderante nas telas e esculturas, que ainda carregavam muitos vestígios da arte oitocentista a qual eles pretendiam eliminar; a posição antigoverno do início do movimento foi rapidamente eclipsada pelo amor ao nacionalismo e posterior fascismo instalado pelo golpe de estado. Ironicamente, a atitude impetuosa futurista serviu para que as fracas estruturas do grupo fossem colocadas à prova, o que comprovou a fragilidade mascarada pelo revolucionarismo verbal e impulsos anarcóides descritos em dezenas de manifestos que compunham sua igualmente débil estrutura intelectual. A herança do Futurismo foi a experimentação dos artistas que forneceram um dinamismo plástico à arte metamorforseante do período.

O espaço de tempo entre as duas guerras mundiais foi de reflexão, tanto para a sociedade quanto para a classe artística; a geopolítica estava mais em voga do que nunca e o mundo se

encontrava imerso em inquietações filosóficas acerca de um futuro incerto. No período de 1914 até 1945, surgiram várias escolas derivadas da corrente abstracionista, já iniciada em anos anteriores, mas que no decorrer das décadas seguintes tomaria ainda mais fôlego por conta de uma crise de identidade do meio artístico e também fora dele. Os movimentos que surgiram nesse intervalo frequentemente se apoiaram em críticas às questões políticas intrínsecas e alheias à arte – como a figuração e o mercado -, e muito embora esses episódios de rebeldia tenham sido mais esparsos geograficamente e coesos com suas ideologias, sua manifestação e pungência não foram tão explosivas e revolucionárias quanto as vanguardas Dadá e Futurista. A Arte Moderna ainda geraria uma última tentativa de abalar os postulados da arte, sem a criação de mais escolas de sufixo ‘ismo’, mais abrangentes e concordes com a nova mutação que viria em seguida: a rede dos artistas já não comportava grupos classificados e ajustados segundo essa denominação, de raízes arcaicas e estanques cuja secção a arte vindoura iria concluir. O experimentalismo Dadá foi de grande importância para os artistas da Pop Arte – cinquenta anos depois -, que também buscaram diversificar sua produção a partir da ironia e permissividade que esse movimento proporcionara. Embora o modernismo abstrato tenha sido de natureza menos hedonista que o Dadá e a Pop, e muito menos permissivo, a monumentalidade das obras continuou nos anos cinquenta e sessenta e a paleta de cores muitas vezes sóbrias foi substituída por pinceladas de um colorido exuberante e chamativo, marcas da arte daquele tempo. O caminho estava aberto para que outras experimentações seguissem em curso nas décadas seguintes.

1.2 A tecnologia da imprensa e o nascimento da Pop

Numa carta de 16 de janeiro de 1957, endereçada a Alison e Peter Smithson, Richard Hamilton categorizava a Pop Arte como: “Popular (feita para o grande público). Transitória (de solução a curto prazo). Consumível (facilmente esquecida). De baixo custo. Produzida em Massa. Jovem (direcionada à juventude). Espirituosa. Sexy. Chamativa. Glamorosa. [...]” (HAMILTON apud FRANCIS, 2005, p. 15, tradução nossa). O grupo que ele encabeçava era chamado Independent Group - cujos colaboradores mais frequentes, entre jovens artistas, arquitetos e críticos, incluíam Eduardo Paolozzi, Lawrence Alloway e Reyner Banham -, um “laboratório informal dedicado à pesquisa cultural através de seminários privados e exposições públicas” (Ibid., p. 19), sendo que os seminários tinham foco “nos efeitos da ciência, tecnologia e meios de comunicação, enquanto as exposições consistiam em mostras colaborativas [...], onde as ideias desenvolvidas nos seminários eram colocadas em prática” (Ibid., p. 19).

A Pop Arte teve início no cenário austero do pós-guerra na Grã-Bretanha, uma realidade diferente se comparada ao boom de tecnologia dos bens de consumo e da crescente mídia de comunicação de massa dos anglófilos norte-americanos, principais produtores de conteúdo cultural desde a invenção de Hollywood. Embora a Pop estadunidense receba crédito pela fama do movimento como um todo, são os artistas ingleses os responsáveis pelo pontapé inicial dessa arte que explorava signos, consumismo e comunicação, três ingredientes indispensáveis e que contribuíram para o nascimento da *social media art* (arte em redes sociais) dos dias atuais.

David McCarthy afirma que a Pop é “um movimento completamente culto com uma consciência aguda de seus antecedentes históricos” (McCARTHY, 2002, p. 15), não sendo coincidência “o fato de ela ter se desenvolvido nos anos que testemunharam a institucionalização do modernismo” (Ibid., p. 15). Ao analisarmos os vários recortes de revistas, anúncios populares e signos da moda que compunham boa parte das obras produzidas no período dos anos 50 ao fim dos anos 60, pode-se traçar um paralelo com a colagem cubista de Braque e Picasso feitas de recortes de material impresso – a mídia de acesso mais fácil à época, entre 1912 e 1914 – e também com alguns dos cartazes irreverentes das convocatórias Dadá e Futurista. O atrevimento Dadá em aceitar múltiplos elementos em sua construção de vocabulário e a inclinação iconoclasta está presente na Pop, assim como o desejo de consumo tecnológico Futurista representado pelos automóveis - um dos símbolos machistas constituintes do movimento - e também referências à arte do período anterior: a Brillo Box de Andy Warhol, por exemplo, é de plástico semelhante às caixas de Robert Morris e Donald Judd, ambos pertencentes à Arte Moderna. O mais impactante no imaginário coletivo, talvez, sejam as cores supersaturadas das latas de sopa Campbell, os retratos de celebridades como Marilyn Monroe e Jackie Kennedy e os personagens de desenho animado de Roy Lichtenstein; eram, todos, elementos presentes no cotidiano do cidadão comum, principalmente o norte-americano, o público “cujo acesso mais imediato à cultura visual não se dava através de museus e galerias, mas sim de revistas populares” (McMARTCHY, 2002, p. 8).

A pintura, a colagem e, em menor expressão, a escultura Pop eram sobrecarregadas de produtos disponíveis ao consumo imediato: revistas, cigarros, alimentos, ídolos da música e do cinema, cartões postais, etc. - diferente da organização pictórica mais sóbria e supostamente rígida da produção modernista -, assim como outras fontes preexistentes e

manufaturadas como fotografias de jornais, anúncios coloridos, letreiros comerciais, histórias em quadrinhos e filmes. O uso de palavras retiradas de contextos publicitários e jornalísticos também foi significativo: numa década marcada por mudanças sociais e políticas, o tom de leveza e ironia desses novos artistas era pontualmente bem-vindo. A pop não aspirava à crítica da sociedade burguesa, como nos movimentos anteriores, mas cultivava o fascínio pela cultura visual dos novos meios de comunicação; e, segundo Richard Hamilton, “o artista da vida urbana do século XX é inevitavelmente um consumidor de cultura de massa e potencialmente um contribuinte para ela” (McCARTHY, 2002, p. 26, apud Harrison e Woody, 1992, p. 727).



Figura 3. “O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?” (1956), de Richard Hamilton.

Essa mistura de arte e propaganda - muito visível no trabalho de Warhol e Hamilton, por exemplo - era composta de elementos considerados inferiores por adeptos do modernismo que prezavam uma seriedade de existência inadequada na borbulhante paisagem cultural dos anos sessenta, um período de hedonismo que também marcaria as lutas das minorias e a batalha feminista ainda por vir. A disponibilidade de material midiático crescia exponencialmente com as mídias impressas e a televisão doméstica, a grande catalisadora do consumo material e intelectual daquela década em diante e elemento de ligação entre tudo o que era produzido às audiências. A comunicação de massa adentrava, de forma definitiva, o ambiente das Belas Artes porque era reflexo das transformações culturais pelas quais tanto artistas quanto o

público, juntos, passavam. Ao fazer uso desse material - antes “mundano” – em seu trabalho, o artista

[...] sugeria não só que o reino dos meios de comunicação de massa era digno de inclusão nas categorias mais elevadas da cultura ocidental, mas também que as distinções culturais tradicionais – entre elevado e inferior, elitista e democrático, único e múltiplo – poderiam ser um resquício de uma sensibilidade estética antiga e agora obsoleta (McCARTHY, 2002, p. 7).

O uso de material midiático da televisão, cinema e de anúncios “era a um só tempo irônico e sincero, uma dualidade que existe na maior parte da arte pop” (Ibid., p. 7), e também reflexo dos tempos: a partir da década de sessenta, boa parte da economia de atenção do cidadão comum e seu repertório cultural passaram a ser medidos em imagens produzidas pelos aparatos tecnológicos de ponta de cada época - e o consumo de bens era impulsionado por esse ciclo propagandístico. Imagens, segundo McCarthy, “localizadas o bastante em seu tempo para que não se precisasse de uma formação clássica ou religiosa para reconhecer a iconografia” (Ibid., p.76). No século XIX a comunicação de massa era feita majoritariamente por meios impressos, com o incremento eventual – e cronológico - do cinema, da televisão e da internet. No ambiente da internet e na sua rede de atores e produtores, a arte em mídias sociais prosperou ao incluir elementos nascidos a partir da estética pop, particularmente essa fusão entre comunicação e arte que foi tanto benéfica quanto transformadora para ambos os movimentos ao expandir a gama de possibilidades para expressão visual. Embora a Pop tenha florescido em um período de circunstâncias históricas e sociais bem definido, a partir do final da década de sessenta os desenvolvimentos posteriores a essa pluralização do fazer artístico serviram de norteadores para uma série de experimentações envolvendo diferentes mídias, culminando, em especial, com o uso do computador.

1.3 O paradigma da rede a partir da Arte Postal e o pioneirismo do Fluxus

Gostaria de retomar a palavra ‘rede’, citada no tópico anterior, para realocá-la junto da Arte Postal. Esses dois elementos jamais poderiam gerar os resultados de agora sem a presença um do outro, pois a Arte Postal possibilitou uma espécie de agrupamento descentralizado entre artistas que buscavam subverter o entendimento de arte e provocar o *status quo* reinante, ao mesmo tempo em que firmaram outro conceito, o de networking. Por networking – ou trabalho em rede, versão aportuguesada desse termo em inglês – entendemos o ato de “criar redes de relações, [para] criar experiências e ideias” (BAZZICHEL, 2008, p. 26, tradução nossa). Além disso,

A arte do trabalho em rede é baseada na figura do artista como criador de plataformas de compartilhamento e de contextos para a conexão e o intercâmbio. Esse papel se propaga através daqueles que aceitam o convite e, em troca, criam ocasiões para o trabalho em rede. Por esta razão, não faz mais sentido falar de um artista uma vez que o sujeito ativo se torna o operador dessa rede ou quem faz o trabalho em rede acontecer. Talvez esse seja o tipo de arte contemporânea mais difícil de definir, porque não é baseado em objetos, nem somente em instrumentos digitais ou analógicos, mas nas relações e nos processos em progresso entre indivíduos (BAZZICHEL, 2008, p. 26, tradução nossa).

Embora esse processo de construção em rede possa, em princípio, ser relacionado às vanguardas Futurista e Dadá, e ao grupo Fluxus, segundo a autora Tatiana Bazzicheli as raízes são mais antigas, ainda no século XVI:

[...] as primeiras formas de arte como rede são datadas do século XVI, em particular no Maneirismo. Esse período é fortemente caracterizado pela interconexão entre artistas que viviam em diversos países, desde o norte da Europa à Itália. Albrecht Dürer, figura chave que entre inúmeros trabalhos criou xilogravuras e gravuras de extraordinário interesse, e influenciou muito a iconografia daquela época. Pensemos, por exemplo, na famosa xilogravura *Melancolia*, de 1514. Na Alemanha da segunda metade do século XV a técnica de produzir imagens em papel e de forma seriada já tinha sido difundida. Gutenberg, por exemplo, publicou sua Bíblia de 42 linhas em Mainz, e disponibilizou 180 cópias para circulação. Naqueles anos uma verdadeira revolução foi vista no campo da produção de imagens “em série”, um fenômeno que realmente pode ser comparado ao advento da televisão e dos computadores e das técnicas digitais de reprodução inventadas quase cinco séculos depois (BAZZICHEL, 2008, p. 27, tradução nossa).

A produção e circulação dos trabalhos de Dürer, entretanto, não estavam tão bem configuradas quanto a dos artistas Dadás e Futuristas, que com o auxílio dos Manifestos criaram um tipo de estrutura formal pela qual os participantes se deixavam guiar, alguns com mais ênfase e outros menos – como é o caso do Futurismo, minado por contradições advindas de seus propagadores. O formato de rede pelo qual as ideias eram concebidas e repassadas teve início nesse período de 1909 e décadas depois foi reconfigurado pelos artistas postais⁶, com o uso extensivo dos correios, num primeiro momento, e, depois, com a utilização da internet doméstica ligada aos computadores pessoais.

Fruto da experimentação de, pelo menos, duas figuras importantíssimas - Marcel Duchamp (SACRAMENTO, 2014, p. 216) e Ray Johnson, este último sendo o responsável pela criação da *New York Correspondence School* em 1962 (SALVINO, 2014, p. 246) -, e do grupo Fluxus, a arte postal teve seu início no século passado. Ela é “uma rede internacional de

⁶ Essa palavra é também utilizada, seguido da interpretação do termo em inglês “*mailartist*”.

comunicação, troca, discussão, investigação e ação. Lugar livre e possível para exercer resistência e interferência, como estratégias para inclusão da política na arte” (NUNES, apud SACRAMENTO, 2014, p. 215). Esse movimento que tomara corpo e nome a partir da década de 60 encontrava ressonância junto a outras formas de contestação dos suportes tradicionais da prática artística, aliando-se à *performance*, aos *happenings* - cuja criação é também relacionada a Johnson (SALVINO, 2014, p. 246), à vídeo-arte e à *Body Art*. O preceito para essa arte distribuída por correio não seguia regras ortodoxas, e tanto artistas quanto pessoas comuns poderiam participar desde que estivessem, de alguma forma, ligados uns aos outros.



Figura 4. Melancolia (1514), de Albrecht Dürer.

Os materiais utilizados eram variados: papel, cartões postais, recortes de diversos meios impressos, selos oficiais (ou falsos) e também recursos tecnológicos de ponta à época, tais como offset, Super 8, vídeo, câmera fotográfica, fotocopadora, mimeógrafo e até o computador. A única formalidade a qual as obras criadas teriam que seguir – para que chegassem aos destinatários e dessem continuidade a sua circulação – era que o correio as aceitasse e transportasse, ainda que saibamos de muitas obras idealizadas justamente para

confundir e problematizar essa rede formal de transporte de mercadorias⁷, como a carta gigante do artista Paulo Bruscky em Recife⁸.

As obras enviadas e recebidas poderiam ainda ser modificadas a partir de especificações contidas em seu corpo e novamente enviadas de volta ao destinatário ou a outras pessoas em diferentes partes do globo. Mais do que recortes físicos da produção e realidade de cada um dos envolvidos, era o circuito de ideias e provocações que se mantinha ativo e saudável com essa prática artística. No Brasil, por exemplo, a partir da promulgação do AI-5 e o reforço da censura na mídia, a atividade dos artistas pelo Correio ganhou outro foco, o de veicular protestos à iniciativa governamental⁹ e também incitar que outros demonstrassem seus pontos de vista, tudo acobertado pela atividade sigilosa e de longo alcance da rede postal, prerrogativas de funcionamento e confiabilidade do órgão.

O sistema dos correios entra no processo como elemento indissociável: ele é o meio, o veículo, sem o qual a “obra” não acontece. O sistema dos correios envolve não apenas o transporte da correspondência, mas também as interferências na obra tais como a adição do selo, carimbo, a curiosidade do agente no ato da postagem, o estranhamento do carteiro durante o recebimento da correspondência para entrega, a surpresa do porteiro do edifício, responsável pela entrega final ao destinatário (SACRAMENTO, 2014, p. 215).

E ainda “[...] o próprio fato de recorrerem aos Correios – órgão oficial de comunicações – não deixava de ser um ato de ironia e subversão, por postarem trabalhos de natureza não autorizada, clandestina ou marginal” (LOPES, 2014, p. 227). Artistas do mundo todo estavam interconectados a partir dessa rede. O trabalho que circulava era de feitura simples e aparentemente sem muito valor comercial para galerias e museus – hoje, algumas instituições brigam por fatias desse acervo tão disperso -, sendo a comunicação entre os membros do grupo o elemento de maior valor dessas relações, o *networking per se*.

Pode-se afirmar que:

⁷ “[...] alguns artistas recusaram submeter-se às regras impostas e ao pagamento de taxas para o transporte e distribuição de seus trabalhos, intensificando a dose de rebeldia e adotando atitudes inusitadas. Enviavam ao correio envelopes fora dos padrões convencionais ou com selos falsos, isto é, criados subversivamente por eles, o que acarretava tanto em transtornos aos funcionários, quanto interferia no desempenho da empresa”. LOPES, Almerinda da Silva. IN: **Postais**. ano 2. n. 2. 2014, p. 227.

⁸ “A intervenção na estrutura dos próprios serviços dos Correios pode ser exemplificada por outro trabalho de Bruscky, o envio em 1975 de uma carta gigante, com dimensões superiores às máximas permitidas oficialmente, para *Última Exposición Internacional de Arte Correo* (na verdade, a primeira exposição de Arte Postal realizada na Argentina)”. SALVINO, Romulo Valle. IN: **Postais**. ano 2. n. 2. 2014, p. 252.

⁹ “No caso específico do Brasil, pelo menos no período que se seguiu imediatamente à promulgação do Ato Institucional nº 5 (dezembro de 1968), a e instauração dos chamados “anos de chumbo”, na mesma proporção em que aumentava a interferência da censura sobre as manifestações artísticas, se intensificava a produção criativa e o teor crítico das diferentes formas de expressão”. LOPES, op. cit., p. 225, nota 7.

A arte postal instaura a anarquia no processo produtor de arte, à margem do mercado impositor de consumo do objeto artístico como prioridade socializada, acumulativa e especulativa. A arte postal não é vendida pelo artista, é “disseminada” de maneira desordenada, espontânea, como manifestação de protesto, de sinal de vida, de mensagem política, ideológica, individualista ou coletiva. É arte em movimento, mais que movimento artístico, apesar de que a arte postal, como os demais movimentos artísticos também têm seus ideólogos, seus manifestos, suas exposições, seus teóricos e críticos e até... comercialização (MIRANDA, 2014, p. 206).

O intercâmbio de ideias, já fomentado desde as vanguardas, é o embrião deixado da Arte Postal e pré-requisito fundamental para que a desmaterialização da arte a partir da década de 80 tivesse seguimento com a internet e as redes sociais de agora. “O artista ‘mailartista’ desmaterializa a arte, despojando-a de seu *aparatus*, de sua intencionalidade de objeto, de sua durabilidade, bastando-se com a sua função documental, informacional, interpessoal, comunicativa” (MIRANDA, 2014, p. 208).

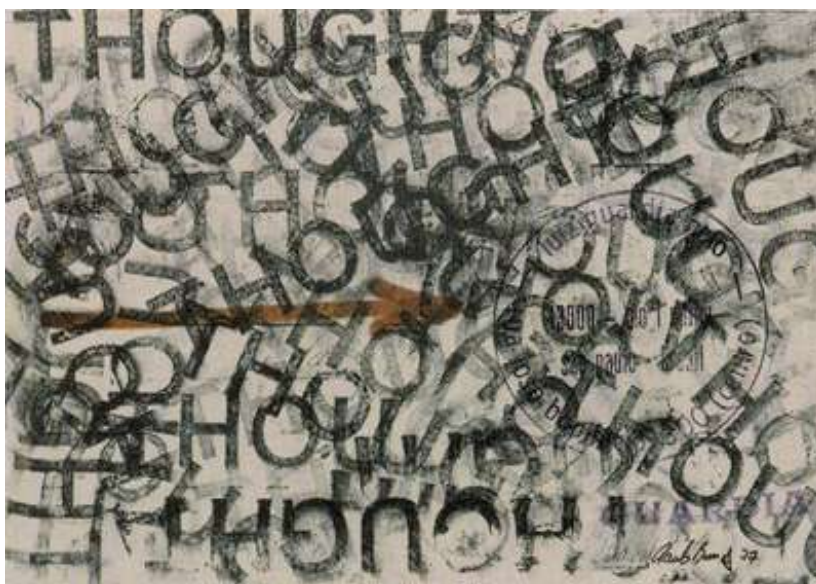


Figura 5. Thought (1977), de Paulo Bruscky.

Mas na década de 60, antes da Arte Postal se consolidar no cenário mundial, o grupo Fluxus adicionou importantes incrementos ao repertório artístico que celebrava a participação colaborativa dos artistas – entre músicos, poetas e artistas plásticos, contrários ao *status quo*. A política do grupo era guiada por uma arte feita de forma simples, anti-intelectual, “em estrita conexão com a normalidade da vida e seguindo princípios coletivos e finalidades visceralmente sociais” (ZANINI, 2004, p. 12), apagando a distância entre artista e não artista. Também rejeitava o objeto de arte em favor de uma produção anti-individualizada, talvez por isso tenha ficado famoso pelos concertos, *performances* (muitas vezes envolvendo a música) e

happenings de seus participantes – assim questionavam a própria fisicalidade da arte - que em muito lembravam as noites convocatórias dadaístas e futuristas. Numa carta enviada a Tomas Schmit, em janeiro de 1964, George Maciunas – um dos fundadores - chegou a contemplar a morte das belas artes, “ao menos em suas formas institucionais” (ZANINI, 2004, p. 12), como possível desdobramento da atuação Fluxus, de modo que os artistas até pudessem encontrar outra ocupação.

A música foi o elemento de maior ocorrência da produção dos artistas, feita com instrumentos e objetos variados, muitas vezes de forma não ensaiada – como uma obra em progresso -, às vezes obtida através da destruição do que estava sendo utilizado; ou melhor, uma antimúsica, criada com caráter revolucionário e teatral, visual e sonoro, para que o público fosse impactado em vários sentidos. No Festival internacional Fluxus de Música Novíssima, realizado em Wiesbaden, na Alemanha, em 1962 – o primeiro de muitos -, o prefeito da cidade quase perdeu o cargo por ceder o salão do museu ao evento (Ibid., p. 13), considerado uma baderna por parte do público e alguns jornalistas. Um concerto, seguindo a lógica da música clássica, é feito com a ajuda de vários músicos profissionais que utilizam seus instrumentos seguindo regras e partituras, algo que nem sempre acontecia nas *performances* do grupo. Ao mesmo tempo, a música na *performance* - o ato em si -, já descaracterizava por completo o que era concebido à época por arte, e também por música, mais uma inovação apreendida pelos seguidores de Maciunas. Como tudo era feito numa atmosfera de criação coletiva, o que realmente importava era a ideia, o potencial colaborativo de vários desses artistas reunidos em prol de fins declaradamente não comerciais, para dialogar e propor mudanças no modo de perceber a arte e a música vigentes, ainda dependentes de regras pré-estabelecidas.

Em suma, a comunicação gerada por esses encontros foi o grande legado deixado às gerações seguintes; a arte anterior, à qual eles se opunham, feita em tela, papel e escultura também foi feita, com menor destaque e de forma mais transgressora do que habitual. A rede de artistas internacionais Fluxus, com preponderância de americanos, europeus e japoneses, estava interligada por laços comuns, congregados em relativa negação aos movimentos pretéritos, objetivando uma nova perspectiva de produção artística e lentamente desprendendo-se de seus preceitos meramente materiais para atingir características de intangibilidade. A arte conceitual, estruturada em uma “crítica aos pressupostos do modernismo artístico” (WOOD, 2002, p.28) - nomeadamente o foco no estético e na autonomia da arte – também serviu de

válvula de escape para que desmaterialização do objeto artístico pudesse seguir em curso; nesta escola que abarcava Joseph Kosuth, On Kawara e Sol LeWitt, por exemplo, “a ideia torna-se a máquina que produz a arte” (LEWITT apud WOOD, 2002, p. 38), uma característica explorada tanto anterior quanto posteriormente por muitos artistas. Tanto os artistas Fluxus, num primeiro momento, quanto os da Arte Postal, vislumbravam o intercâmbio de ideias nesse emaranhado de produtores diversos, como no rizoma proposto por Deleuze e Guattari em Mil Platôs - sem qualquer estrutura central e passível de multiplicações -, modificando a maneira antes estratificada e controlada de como entendíamos a arte.



Figura 6. George Maciunas, à esquerda, numa das performances do grupo Fluxus, em 1962.

Os cânones foram sendo lentamente refutados: da fisicalidade do objeto artístico à arte imaterial, feita de comunicação e intencionalidades, deu-se um salto quantitativo da arte oitocentista, anterior, para um mapa de múltiplos pontos demarcando as novas rotas de produção. A arte em redes sociais, o pináculo da arte relacional iniciada no século passado, só pode ser entendida a partir das contribuições deixadas por vários desses elementos da Arte Moderna e início da Arte Contemporânea - retomados e retrabalhados com a nova sensibilidade estético-artística propiciada pelo boom da internet e das novas dinâmicas de relacionamento advindas das novas descobertas tecnológicas que continuam a moldar nossa perspectiva em relação ao mundo e a sociedade.

1.4 Ramificações digitais e os mecanismos de pós-produção

A filosofia encara os anos oitenta como um redemoinho de incertezas no mar bravio do capitalismo; a crise econômica da década anterior mutilara os investimentos de bem estar social em alguns países europeus, a música se rendia a equipamentos cada vez mais sintéticos, o HIV se espalhava pelo mundo e a arte antevia o renascimento da pintura em tela após quase três décadas de experimentações diversas. Talvez a já comentada morte da arte tenha desenfreado temores nos museus e galeristas, de modo que a produção material da época aconteceu de forma estrondosa e muitas galerias importantes como a Gagosian¹⁰ e a Saatchi Gallery¹¹ se estabeleceram a partir das obras acumuladas durante esse período.

Concomitantemente, o capitalismo se tornava informacional com o auxílio da indústria informática e a adoção dos bancos de dados; o dinheiro era contado a partir de dígitos na tela do computador, utilizado com cartões de crédito, e a revolução dos meios de comunicação da década de 50 agora transformava os lares em salas de lazer capitaneadas pela televisão, cuja imagem era formada por feixes de luz projetados num tubo. A informação tornara-se a nova moeda de troca capitalista, tanto nos avanços da ciência, como na economia e no setor de entretenimento. O eixo de atuação das forças de poder se deslocara dos meios puramente materiais também para um ambiente virtual, seguindo a arte. Há pouco tempo se soube que até mesmo Andy Warhol experimentara com a *computer art* através do Amica 1000¹², um computador pessoal já extinto. Embora continuasse imagem, a arte já estava desmaterializada por completo nos bytes que a compunham – ela poderia ser impressa e comercializada, o que ocorreu em diversas ocasiões, mas sua matriz fora para sempre modificada nesse sentido.

A *computer art* se tornou *web art*¹³ (ou Arte em Rede, Arte da Rede) nos anos 90 com o advento da internet doméstica e ofereceu um novo leque de atuação para os artistas que já se aventuravam pela mídia eletroeletrônica. A real transposição ocorrida com essa nova fase da arte é que agora ela adentrava de vez o ramo da cibernética, incluindo a produção de imagens, som e vídeo digitais, ao passo que a produção agora poderia ser veiculada no ambiente virtual, tecnicamente ao alcance de todos que dispusessem dos aparatos para ganhar acesso.

¹⁰ <http://www.gagosian.com/about/about-larry-gagosian>

¹¹ <http://www.saatchigallery.com/gallery/intro.htm>

¹² <http://edition.cnn.com/2014/04/24/us/andy-warhol-lost-art>

¹³ Ou *Net Art*; a usagem de ambos os termos é permitida, já que tanto *net* quanto *web* fazem referência à internet.

O desdobramento mais atual da técnica artística com a internet se deu pós anos 90, mais precisamente devido às redes sociais, aplicativos online onde usuários criam um perfil e trocam informações diversas – textos, fotos, vídeos, etc. - com sua rede de contatos sempre em expansão. Ao mesmo tempo eles são produtores-atores e também consumidores. Para o artista, além de viabilizar um novo canal de comunicação, as redes sociais podem funcionar como ambiente de produção da própria obra, ampliando os suportes nos quais a arte pode ser feita. Essa nova forma de arte tornada possível pela internet aponta para uma mescla de comunicação e sociabilidade sem o intermédio de museus, galerias e não leva em consideração a pressão do mercado para a produção de obras. O artista fica livre para externar seu ímpeto criativo utilizando as subjetividades dessa comunicação colaborativa dos modos atuais de se viver, ao passo que a mensagem veiculada – intangível por sua natureza digital – encontra um meio desterritorializado para propagação e que suscita diferentes maneiras de interagir entre a obra e possíveis usufruidores. O ambiente plural da internet transforma a arte em informação enquanto dá seguimento à crise de representação ainda vigente, rompendo em definitivo com o ideal de contemplação do objeto puramente físico. A arte através das interfaces se constitui como um instrumento de crítica e de reflexão sobre a sociedade e os modos de produção da arte em si num ambiente de mediatização irrevogável.

As ideias que circulavam pela Arte Postal – via correio e de caráter material - também circulam pelas redes sociais, agora travestidas de avatares, interfaces em 3D, animações, vídeos e demais suportes que carregam esse intercâmbio de informações compartilhadas pelo caminho múltiplo e virtual da internet. O consumo de imagens pré-fabricadas originárias na Pop também continua, porém com uma velocidade de veiculação de dados impressionante, só possibilitada pelo desenvolvimento do aparato ultramarino de cabos de fibra ótica que conectam computadores aos servidores de internet, ao contrário da morosidade analógica vivida pelos artistas postais de antigamente. Essa maleabilidade na difusão, criação ou recriação das imagens já havia sido possibilitada com a vídeo-arte nascida nos anos sessenta, o que representou uma quebra na hierarquia entre produtores e consumidores de televisão a partir da criação do videoteipe, do *Portapak* e do videocassete para que as “possibilidades da televisão enquanto sistema expressivo viessem a ser exploradas por uma geração de artistas e *videomakers* disposta a transformar a imagem eletrônica num fato da cultura do nosso tempo” (MACHADO, 1988, p.9). Mesmo que essas experimentações tenham, num primeiro momento, sido feitas fora do circuito televisual oficial, elas serviram de função exploratória para que os artistas expressassem suas inquietações em relação a estes novos meios de

comunicação disponíveis, a televisão e o vídeo, que haviam colocado novos problemas em relação à representação e aos conceitos estéticos até então vigentes.

Em seu livro ‘Pós-produção’, Bourriaud interpela leitores e artistas a utilizarem o vasto repertório imagético ao qual estamos submetidos e que continuamente se transforma. Segundo o autor, existem narrativas sociais e históricas – compostas de imagem, vídeo, som e a própria História – condicionantes à nossa percepção do mundo e da arte, e que devem ser modificadas pela figura do autor-consumidor, um personagem da contemporaneidade e que habita essa paisagem metamorfoseante em busca de retroalimentação para seu próprio consumo e criação. Desde a década de cinquenta, a produção de conteúdo midiático vem afetando o modo como nos relacionamos na esfera social, política, econômica e cultural, e a Pop Arte e a Arte Postal, ainda que essa teoria não tivesse sido postulada, já utilizavam elementos da pós-produção. Com a popularização dos meios de comunicação em massa, em especial a televisão, a sociedade midiaticizada passou a sorver boa parte do material produzido através das atividades do dia a dia, ao passo que a virtualização do mercado financeiro – e, posteriormente, a arena cultural – foi, aos poucos, se transformando na grande realidade que ajudou a consolidar o capitalismo como a governança mundial. Se na primeira metade do século XX ainda estávamos ligados à materialidade do dinheiro e sua onipresença física, a partir da década de oitenta, com a informatização em massa dos meios de produção e também da comunicação, os dados computacionais se tornaram os agentes virtuais responsáveis pelo comércio e ditames da renovada paisagem cultural da época - agora regida pelo computador, ferramenta essencial de inclusão e consumo da modernidade. Se a arte moderna aspirava às tentativas de elaboração eterna da forma, com a arte contemporânea essa mesma forma se esvaía no ambiente intangível e impossivelmente mensurável da rede mundial de computadores. No universo da tela virtual, bits e bytes são manipulados, assim como todo e qualquer material disponível para acesso irrestrito, um território em constante expansão que é diariamente desenvolvido pelos seus utilizadores.

A internet maximiza os processos de pós-produção de Bourriaud por permitir a utilização de material invisível ao tato, real somente pela visão e audição dos internautas, também constituintes da arte em redes sociais. Os artistas desse ramo da arte contemporânea, que em momento algum se pretendem hegemônicos, são, em sua maioria, jovens e adultos cuja produção é pautada pelas ferramentas tecnológicas disponíveis em seu convívio diário. O território privilegiado para suas táticas criativas continua sendo a web, orientadas pela teoria

da pós-produção, pelo qual uma vasta gama de dados – entre material próprio e alheio – é manuseada para fazer arte.

1.5 Navegando a galáxia da Web 2.0

Quando da divulgação de seu livro, *Pós-produção*, em 2004, o teórico e professor Nicolas Bourriaud já tinha ciência do papel da internet como território de explorações sociais e artísticas. Em vários trechos de sua escrita, alusões à figura do DJ e do internauta são feitas, personagens que transitam por territórios hibridizados e em constante transformação, gerando novas formas de percepção do espaço-mundo ao qual estamos submetidos através do próprio consumo dos meios tecnológicos. Além disso, seis artistas que atingiram a fama durante o rápido percurso de expansão da internet doméstica são citados na obra: Rirkrit Tiravanija, Pierre Huyghe, Pierre Joseph, Liam Gillick, Maurizio Cattelan e Dominique Gonzalez-Foerster. O ponto em comum entre eles é a pós-produção que praticam, o ato de utilizar “[...] a cultura mundial como uma caixa de ferramentas, como um espaço narrativo aberto, e não como um relato unívoco e uma gama de produtos acabados” (BOURRIAUD, 2009, p.110), “[...] interpretando, reproduzindo, reexpondo ou utilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros” (BOURRIAUD, 2009, p.7).

Pierre Joseph, por exemplo, promove performances em que personagens de histórias conhecidas são colocados em situações nada costumeiras: o Super-Homem de semblante abatido está incólume sobre uma pedra, contemplativo, como a figura d’O Pensador de Rodin; a Radicante, do filme *Blade Runner*, ouve músicas melancólicas de um rádio portátil, sentada ao lado de um amontoado de pontas de cigarro – ambos são heróis, mas descaracterizados do vigor físico e atitude pelas quais são conhecidos. Pierre Huyghe promove um mini-documentário chamado *Blanche Neige Lucie* (1997), no qual relata a luta de Lucie Dolène pelos direitos autorais de sua voz, incluída no filme *Branca de Neve*, da Disney, sem qualquer crédito à dubladora – a música de fundo é a canção principal do desenho animado, objeto da discussão judicial em que ela posteriormente obteve ganho de causa. Maurizio Cattelan faz cortes em telas que se assemelham ao símbolo do zorro. Segundo Bourriaud, esses artistas – um grupo seletivo que também figurou em outras duas obras do autor, *Estética Relacional* (2009) e *Radicante* (2011) – são representativos do processo teórico que ele relata numa época em que a internet ainda não detinha o poder de fazer convergir num só ambiente online boa parte dos internautas para que as perspectivas de criação fossem potencializadas pelo

alcance e volume de dados disponíveis para manuseio. Isso só aconteceu com o desenvolvimento da Web 2.0 e, depois, das redes sociais.

Em 2004, a *World Wide Web* se tornou o verbo definitivo. Foi a partir daquela data que o teórico e empresário Tim O'Reilly publicou um interessante estudo explicitando o potencial do segundo estágio da internet, chamado de Web 2.0¹⁴, que permitia aos seus usuários que publicassem e compartilhassem conteúdo a partir de aplicativos da internet onde era possível formar comunidades interligadas pelos usuários, algo que já existia de forma incipiente no primeiro estágio da internet doméstica dos anos noventa. Com a formação dessa rede de internautas conectados em um só local virtual, o tráfego de dados aumentou de forma significativa, num processo de sociabilidade que traz benefícios tanto para as interações humanas quanto para a arte. Facebook, Instagram, Tumblr, Snapchat, Vimeo, YouTube e o extinto Orkut são exemplos desses aplicativos que permitem aos usuários criarem um perfil e compartilhar informações com sua rede de contatos, além de propiciar um ambiente de inspiração, criação e diálogo.

Na internet dos anos noventa a criação de páginas pessoais nos fóruns do Geocities – do site Yahoo - e nos tão famosos blogs já era possível, mas o nível de interatividade era decerto limitado se comparado ao que é possível com a tecnologia atual das redes. É importante salientar que a classe artística frequentemente experimenta com o que há de mais atual, tanto no século XIX - com as tintas de nova formulação e técnicas de perspectiva e enquadramento – quanto no século passado - com a invenção da televisão, da câmera fotográfica portátil, do processo de *silkscreen* e, é claro, do computador. Além de movimentos como a Pop, que utilizou muito material advindo da publicidade e da moda da época, ou o grupo Fluxus com seus aparelhos musicais, a arte computacional brincou com os recursos nascentes dos primeiros softwares gráficos e depois, com o incremento da internet, ramificou-se na *web art*, cuja fonte de criação e propagação era o computador conectado ao servidor online. Embora alguns indivíduos dentro e fora do sistema da arte se opusessem ao uso do computador, sua validade enquanto ferramenta de produção cultural e artística continua sendo absolutamente válida.

De acordo com Arlindo Machado, “se toda a arte é feita com os meios do seu tempo, as artes eletrônicas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio”

¹⁴ Disponível em: <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>>

(MACHADO, 2008, p. 10). Lúcia Santaella parte de semelhante pressuposto e seu livro *A Ecologia Pluralista da Comunicação*, dizendo que “não há dúvida de que estamos vivendo um novo ecossistema comunicacional e cultural, certamente enraizado nas forças produtivas que são próprias do capitalismo global” (SANTAELLA, 2010, p. 64). A metáfora do ecossistema inclui as diferentes manifestações da arte contemporânea e seus circuitos de interação que se cruzam e hibridizam em vários graus de aproximação, tanto nas mídias quanto nas artes. Numa economia globalizada e muito dependente da informática e tecnologia, os meios de produção e comunicação se fundem. No início, duras críticas foram feitas à arte computacional e à *web art* e só na primeira metade da década passada, com a ajuda de organizações online - como a Rhizome - é que sua legitimidade foi conquistada. No âmbito brasileiro, os pesquisadores Arlindo Machado, Lucia Santaella – citados acima -, Gisele Beiguelman e Diana Domingues, entre muitos ilustres acadêmicos, foram responsáveis por creditar o computador como ferramenta inevitável para a criação artística.

É necessário, agora, que entendamos outro paradigma da comunicação e da arte: as redes sociais têm sido o espaço privilegiado para produção e veiculação de obras midiáticas pertencentes ao âmbito da arte contemporânea e, portanto, os frutos de sua produtividade hão de ser considerados como tal. Num evento chamado *The Social Graph*¹⁵, organizado em Nova Iorque no ano de 2010, o termo *social media art* foi utilizado pela primeira vez - seria o equivalente à “arte em redes sociais” (tradução nossa) – e, desde então, seus desdobramentos têm sido debatidos pela comunidade artística e acadêmica. Prada (2007) enfatiza que as redes sociais de agora permitem processos de sociabilidades até então desconhecidos para a prática artística da contemporaneidade, que envolvem a troca de dados – sendo eles apenas numéricos ou em formatos prontos como imagem, vídeo e som – e, de forma mais importante, a interação entre os usuários-consumidores e os artistas-consumidores. Através das redes sociais, o artista publica seu trabalho à espera do usuário que terá acesso a ele. Caso essa interação não aconteça, a relação de consumo e sociabilidade se torna infrutífera, e talvez esse seja um dos motivos pelos quais os artistas costumam manter perfis em várias redes sociais distintas, de modo a melhor explorar os recursos disponíveis no aplicativo para sua rede de conexões.

¹⁵ Disponível em: <http://hyperallergic.com/thesocialgraph/>

1.6 Da tela física à digital

Embora as consequências da desmaterialização da arte sejam mais visíveis a partir da década de 60 – quando adentrávamos o período chamado de arte contemporânea -, a contribuição da arte moderna foi imprescindível para que essas transformações de fato ocorressem. Gustave Courbet fora o rebelde do século XIX e talvez tenha pagado um preço muito alto por seus atos de inconformidade: ao se proclamar arauto do Realismo, foi de encontro aos preceitos vigentes, tanto sociais quanto artísticos, e tornou-se *persona non grata* para parte da população francesa. Marcel Duchamp, ao contrário, rebelou-se num terreno entre o humor e a anarquia e seu gesto foi compensado de muitas formas pelas escolas seguintes do século XX. Seu legado é ainda hoje muito celebrado e sua produção é tão plural quanto as indagações que ele ajudou a fomentar. No período moderno a arte foi repensada de várias maneiras; no contemporâneo, ela foi executada na sua complexidade e, com a ajuda da tecnologia, se ramificou.

O pós-guerra fomentou a produção de uma arte mais plural que a anterior e questionou o modo como percebemos a sociedade e o papel do homem, auxiliada por um processo de secularização que só ganhou reforço com as filosofias que ganhavam espaço. O mundo se encontrava em conflito, assim como nossa psique e a arte. Ao nos distanciarmos da Igreja, restava apenas a seara das relações humanas, sem qualquer intervenção divina; intervenção que não deixava de estar presente no mercado de arte e cuja influência negativa foi abordada em três artigos publicados em 1976 por Brian O'Doherty na revista *Artforum*. O cubo branco, como o autor denominou as galerias – e, de certa forma, também os museus -, era um espaço sacralizado e distanciado da realidade do mundo, onde uma arte idealizada de antemão era exposta, reverenciada e vendida, às vezes sem entendimento por parte do comprador. A inquietação dos artistas em relação a esses espaços institucionalizados já existia desde a época em que Courbet montara seu Pavilhão do Realismo¹⁶; posteriormente até o Salão dos Recusados¹⁷ foi montado. O poder dos *marchands* e colecionadores, emissários do

¹⁶ Em 1855, Courbet enviou quatorze pinturas para exibição na *Exposition Universelle*. Três delas foram rejeitadas por falta de espaço, incluindo *Enterro em Ormans* e sua monumental tela *O Ateliê do Pintor*. Recusando a rejeição, ele resolveu tudo com as próprias mãos e exibiu quarenta de suas telas, incluindo *O Ateliê do Pintor*, em sua própria galeria, chamada O Pavilhão do Realismo (*Pavillon du Réalisme*), que foi uma estrutura temporária erguida por ele ao lado do salão oficial da *Exposition Universelle*.

¹⁷ Este foi o nome dado a uma exposição paralela ao Salão de Paris, em 1863. No *Salon des Refusés* (Salão dos Recusados, em francês), foram expostas as obras de arte recusadas no salão oficial, que era destinado aos artistas membros da Real Academia Francesa de Pintura e Escultura. A exposição paralela foi organizada por determinação do imperador Napoleão III, em resposta aos fortes protestos dos artistas recusados. Acabou atraindo grande público, que visitou a mostra disposto a ridicularizar as obras dos recusados, dentre eles Manet e Cézanne.

capitalismo na arte, era igualmente alvo de descontentamento; a posse do objeto artístico fora questionada, e sua fisicalidade foi posta à prova como desdobramento dessa contestação por parte dos artistas.

Antes mesmo de O'Doherty ter seus artigos publicados, o grupo Fluxus já se apressara em distanciar arte e mercado nos anos 60 ao propor novos conceitos como os *happenings*, os concertos e as *performances*, envolvendo a participação de várias pessoas e utilizando muitos sons. A reunião desses artistas em prol da liberação da arte dos preceitos antigos provocou uma ruptura com os antigos cânones e proveu fôlego para que mais experimentações seguissem seu curso. Quando os artistas propunham um evento qualquer e faziam dele sua própria arte, não havia maneiras de comercializar esse ato. A comunicação entre eles, o intercâmbio de ideias se tornou a arte em si. A crítica se manteve apática durante um tempo, talvez receosa, até tomar posições contraditórias em relação ao que ocorria. Esse silêncio se intensificou a partir dos anos 70 quando novas nomenclaturas ganharam fôlego: *Land Art*, *Body Art*, Vídeo Arte, entre outras. As escolas de sufixo “ismo” tinham ficado no passado e a prática artística se intitulava de diferentes formas.

Arte e comunicação parecem ter se abraçado num *looping* benéfico às duas áreas. As perguntas “O que é arte?” e “O que é comunicação?” foram inquiridas inúmeras vezes a inúmeros indivíduos, entre teóricos, artistas e leigos, e uma resposta consensual está longe de ser proferida. Enquanto tentavam abafar a comunicação como processo intrínseco da arte, vieram os anos 2000 e inauguraram a Web 2.0., permitindo que os antigos usuários-espectadores da internet se tornassem produtores de conteúdo e divulgassem-no no ambiente online. Se a informação tornara-se o grande trunfo do capitalismo na internet, a arte também teria que aquebrantar esse paradigma via mundos virtuais. Nascia a arte em redes sociais. Essa tendência artística - isso deve ser salientado -, nunca se pretendeu hegemônica; aliás, ela luta por reconhecimento frente às mídias de massa e aos círculos artísticos que a temem – a estranheza ou medo provavelmente advém de perguntas sem respostas em relação a como essa arte será comercializada e analisada pela perspectiva curatorial. Se até hoje não definimos o que é arte e, ainda assim, continuamos a praticá-la, seria sensato não perder tempo com essas indagações descabidas.

Que a arte seja apenas uma ideia, uma informação: ainda que seja não material ou virtual, perpetuar seu legado para descobrir novos incentivos é empresa a ser levada adiante, é a proposta do rizoma que nunca se dá por completo e está sempre em mutação, modificando

também sua natureza. Se essas transformações exigirem que repensemos a museologia, o papel das galerias e dos galeristas, ainda que se configure como um desconforto para a economia e a política da arte, então é uma responsabilidade a ser desbravada com muita lucidez e presteza. Para os colecionadores conformados e endinheirados, talvez seja viável que isso não aconteça. Àqueles que se arriscam a domesticar as fronteiras movediças da arte, o desafio se mostra cada vez mais intrigante.

E a produção de arte bi e tridimensional jamais terá fim. Ela é predominante desde que foi inscrita nas cavernas do Paleolítico e não demonstra sinais de fraqueza, mesmo quando na década de oitenta disseram que ela havia “renascido”. Nesta mesma época, as pinturas em tela geraram lucros altíssimos para aqueles que a obtiveram, e o mercado da arte nos anos 90 se inflou de maneira irreversível e pouco mudou até hoje; os artistas à frente de seu tempo haviam conquistado espaço e ainda assim o capitalismo triunfara, ditando a paisagem artística. Foi por volta desse momento histórico que o computador saiu do ambiente restrito das universidades e empresas em definitivo para se instalar nos lares, e a arte se digitalizou. O contragolpe talvez tenha sido menos pungente por se tratar de dados apresentados numa tela computadorizada, mas o fato em si não deixou de provocar danos ao sistema como um todo.

Uma coisa é certa: o papel do artista vai ser sempre provocar as estruturas que configuram seu modo de produção, ainda que isso se apresente como um paradigma imutável. Há sempre o próximo desafio a ser transposto, e seja no meio físico ou virtual, a arte definitivamente possui vias híbridas a serem investigadas. Atualmente, com as redes sociais e as possibilidades massificadas da pós-produção - e a recusa de parte das instituições em aceitar sua validade, baseado em premissas tecnicistas e mercadológicas - a análise do trabalho de duas artistas, Anne Horel e Petra Cortright, é imperativa.

Capítulo 2. A prática artística recriada nas redes sociais

A história da arte nos apresenta técnicas e materiais incríveis que foram utilizados pelos artistas para comunicar ao público sua criatividade: a pintura rupestre, as esculturas em diversos materiais no território africano, as estátuas de mármore branco do período grego clássico, a encáustica de afrescos, a xilografia, a litografia, a fotografia e a pintura com pigmentos são alguns exemplos notáveis. Muito mais do que terem sido notados e catalogados como formas de se fazer arte, eles passaram no teste do tempo e até hoje podem ser vistos. Esses conhecimentos, passados à frente através dos séculos, também não pereceram e são utilizados de acordo com a sensibilidade estética de cada um. Nota-se, entretanto, que a maioria dessas técnicas privilegia objetos físicos, para serem transformados por mãos habilidosas ou, como foi o caso das tecnologias disponíveis pela Revolução Industrial, com a ajuda de máquinas que aumentam a eficácia de alguns desses processos – na fotografia, por exemplo, a tecnologia é essencial para que o produto final venha à tona. Depois que a mão do artista não mais era a ferramenta essencial para a criação de imagens, podendo apenas ser o estímulo externo para dar início ao processo maquínico, a arte passou por muitas revoluções. Uma delas foi a desmaterialização do objeto artístico, predominante até o aparecimento dos *happenings*, das performances e de outras práticas que utilizam conceitos ou substratos tecnológicos para serem feitas. Uma das mais importantes, inaugurada na década de sessenta do século passado, foi a arte digital (ou artemídia), feita com o computador, e que, com o passar dos anos, mudou nossa forma de enxergar o mundo e modificou maneiras de interagirmos no âmbito social e também como podemos ter acesso à arte. Anos mais tarde, com a internet e a possibilidade de um universo de conexões entre pessoas de diferentes partes do globo, o potencial dessa inovação foi ampliado para as esferas da arte e comunicação, campos que há décadas se entrelaçam, desde o começo das mídias. Do início da arte computacional até a arte em redes sociais, tem-se mais de meio século transcorrido, entre desenvolvimentos, críticas e muita inteligência empregada pelos artistas.

2.1 O computador como ferramenta artística

Na passagem do século XVII para o século XVIII, não só a arte, mas a sociedade como um todo estava em mudança, e também a geografia das cidades e os modos de labor.

Depois da máquina a vapor que foi a chave da revolução industrial, aparecem as máquinas-ferramentas (na indústria têxtil, no armamento, na metalurgia) que se automatizam progressivamente, o bate-estaca, a máquina

de aplainar, a vulcanização da borracha, os conversores de Bessemer, a turbina hidráulica, a máquina de costura, o vestuário de confecção, os colorantes de anilina, os navios a vapor e a hélice, a arquitetura metálica, a arquitetura de vidro (*Crystal Palace*), a estrada de ferro e a construção de redes ferroviárias nacionais e internacionais, o telégrafo elétrico e os cabos submarinos, o pantelégrafo – instrumento que transmite eletricamente imagens fixas a grandes distâncias – a iluminação pública a gás, os balões dirigíveis; e entre 1860 e 1880, a máquina magneto-elétrica de Gramme, o refrigerador a amoníaco, o Metropolitan (de Londres), o motor a quatro tempos, o automóvel a vapor, a locomotiva elétrica, a lâmpada incandescente e a luz elétrica, o elevador elétrico, a máquina de escrever, a bicicleta, a rotativa, a dinamite, o concreto armado, resumindo, um conjunto sem precedentes de técnicas que invadem todos os setores da atividade humana no seu cotidiano (COUCHOT, 2003, p.24).

A arte segue os meios e a tecnologia de seu tempo. Até a invenção da câmera fotográfica - inaugurando o fim da predominância da artesanaria ao desenvolver uma máquina de criar imagens (SANTAELLA, in LEÃO, 2005, p.250) -, as técnicas artísticas que dominavam até o momento da Revolução Industrial eram artesanais e, portanto, feitas à mão: “Dependiam, por isso, da habilidade manual de um indivíduo para plasmar, através de pincéis, tintas e outros recursos manuseáveis, o visível e o imaginário visual em uma forma bi ou tridimensional” (ibid). A arte sai do domínio totalmente humano para adentrar uma era tecnológica capitaneada pelas máquinas que, por meio da incipiente ciência dos motores e da eletricidade, iriam substituir o fazer manual.

Enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas (SANTAELLA, in LEÃO, 2005, p.251).

Couchot (2003, p.25) afirma que desse momento em diante, a arte, para sobreviver, fora intimada a ser perpetuamente moderna – para acompanhar os processos produtivos de maneira geral -, adentrando a ciência e sendo feita a partir de dispositivos maquínicos “que materializam um conhecimento científico, isto é, que já têm uma certa inteligência corporificada neles mesmos” (SANTAELLA, in LEÃO, 2005, p.251). A fotografia, embora hoje seja algo comum, foi de extrema importância para que pudéssemos pensar a imagem de outra maneira: capturada por um aparelho cujo funcionamento e precisão superavam a habilidade dos pincéis e tintas guiados pela mão do artesão, a imagem fugia da lógica até então existente, por ser capaz de concentrar - em um papel preparado com substâncias químicas - uma visão do cotidiano, um recorte portátil do tempo. Essa “arte temporal” da foto, como citada por Rush (2006, p.2), abriu espaço para o casamento entre arte e tecnologia,

principalmente no século XX, diversificando os objetos (e campos do conhecimento) com os quais o artista poderia manipular para dar vazão ao ímpeto criativo. Com o estabelecimento da fotografia, o cinema e a televisão também foram desenvolvidos e a imagem estática, da foto, pôde mover-se numa tela – muito diferente dos quadros ou das páginas de livros que apresentavam aos indivíduos recortes visuais do mundo. Embora possamos imaginar o poder que essas novíssimas narrativas visuais exerceram nos artistas da época, o custo elevado dessas tecnologias impediu que a maioria deles pudesse experimentar com esses aparatos. A verdadeira revolução, entretanto, derivada da tecnologia que criou os motores e a eletricidade, foi a invenção do computador pessoal, que forneceu ao artista acesso à criação e à manipulação de imagens, textos, sons, áudio e vídeo numa só máquina – inovações que possibilitaram a arte computacional e, com a internet, a web arte/net.art e a arte em redes sociais.

Desde o fim da década de sessenta artistas da música, artes plásticas e visuais, têm demonstrado interesse no potencial artístico do computador (Couchot, 2003, p.12), embora sua utilização somente para a criação de imagens remonte ao fim dos anos cinquenta (ibid, p.195). Lieser (2010) relata que em 1966 foi produzida a obra *Studies in Perception*, de Kenneth Knowlton e Leon Harmon, dos EUA, considerada, atualmente, uma das primeiras obras da história da arte digital. Ela foi feita por meio do escaneamento de uma foto da coreógrafa Deborah Hay, e os valores da escala de cinza da imagem foram depois convertidos em símbolos a partir de um conjunto de cálculos, um princípio tecnológico básico, resultado da tecnologia disponível na época; a imagem foi gerada pelo computador, mas tinha uma forma impressa¹⁸, e já sinalizava o início de grandes investigações nesta nova mídia disponível à arte. Por conta da falta de consenso, vários termos foram cunhados e utilizados por diferentes autores, entre artistas e críticos: arte eletrônica, *new media art*, arte em mídias digitais, arte midiática, artemídia, arte digital e arte computacional, entre outros. Este último - escolhido como tradução fiel do termo em inglês, *computer art* -, é derivado dos estudos de Inteligência Artificial sugerido pelo matemático inglês Alan Turing e será utilizado. Entretanto, se considerarmos as diferentes denominações, todas refletem, de forma mais abrangente ou não, o seguinte conceito, aqui proposto por Priscila Arantes com o nome de “arte em mídias digitais”:

[...] as formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pelas indústrias eletrônico-informáticas e que

¹⁸ Imagem disponível em <http://collections.vam.ac.uk/item/O239963/studies-in-perception-i-print-harmon-leon/>

disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos, seja no campo das artes baseadas em rede (online e wireless), seja na aplicação de recursos de hardware e software para a geração de propostas estéticas off-line (ARANTES, 2005, p. 24-25).

A autora teve o cuidado de expandir seu conceito de arte computacional, de modo que também abarcou os desdobramentos da arte em redes sociais, que será trabalhado nos próximos tópicos. Dessa forma, todo o material que foi produzido desde a década de sessenta - quando as tecnologias ainda eram rudimentares, as telas apresentavam duas cores, não existiam programas de aperfeiçoamento de gráficos e nem mesmo a opção de utilizar sons mais elaborados – até hoje é abrangido por esse postulado. Um exemplo simples de arte feita com o computador é a lata de sopa Campbell feita por Andy Warhol em 1985 e só descoberta em 2014.



Figura 7. À esquerda, a versão digital da lata de sopa Campbell; Sem Título, Andy Warhol, 1985, disponível em <<http://edition.cnn.com/2014/04/24/us/andy-warhol-lost-art/>>. À direita, detalhe da versão original; Campbell Soup I, Andy Warhol, 1968, catálogo online do MoMA.

O artista recriou pixel por pixel, com o auxílio do revolucionário mouse, uma terceira versão - computadorizada - de sua famosa obra de 1962, antes feita de pintura e serigrafia manual¹⁹. Diferente da lata Campbell em três dimensões que fora fielmente copiada de forma bidimensional para os quadros, a lata digital contém a assinatura do artista na parte inferior. A imagem resultante é colorida, intangível e principalmente estática, como um quadro às antigas deveria ser. Esse caráter experimentalista de Warhol sinaliza apenas uma das formas de

¹⁹ Disponível em <<http://edition.cnn.com/2014/04/24/us/andy-warhol-lost-art/>>

manipulação imagética tornada possível a partir dos anos oitenta com a utilização dos computadores. Outros artistas usaram, posteriormente, imagens gravadas de câmeras de vídeo, fotos digitais, criaram websites ou aperfeiçoaram suas técnicas de criação pictórica com softwares como o Coreldraw e Adobe Photoshop, pois:

“[...] A referência à pintura e às artes gráficas foi uma das maiores preocupações manifestadas pelos artistas que utilizaram as técnicas numéricas desde seu aparecimento. Muito limitada no início pelas possibilidades gráficas dos computadores, a realização das imagens fixadas à mão sobre microcomputadores tornou-se cada vez mais prática, e é usual atualmente que os artistas estejam pessoalmente equipados com um material de bom nível que permite obter imagens sobre o monitor ou sobre o papel. A ação da mão reintroduz nas obras uma riqueza gestual e uma complexidade muito particular nas formas visuais. Encontramos nas obras desses artistas o caráter essencial da pintura: deixar um traço pigmentário sobre um suporte plano. O problema principal é que a imagem obtida, que é bidimensional, perde a quase totalidade de sua materialidade, de sua textura, mesmo se ela é impressa. Também se aproxima muito mais da ilustração, da fotografia ou da imagem-vídeo fixa do que da pintura. Encontra-se nas obras assim produzidas todas as tendências que marcaram a pintura no decorrer da segunda metade do século: da pintura geométrica abstrata à pintura figurativa, com a infinidade de nuances e de estilos que se manifestam no domínio pictorial” (COUCHOT, 2003, p.253).

Ao contrário da fisicalidade da fotografia e dos quadros, a tela digital transforma a imagem em matriz numérica – computacional - fazendo com que o artista não trabalhe mais com a matéria, mas com programas (Couchot, 2003, p.19) - modelos de simulação, engendrados pela ciência, que podem fazer parte das ferramentas e dos materiais disponíveis à arte.

A imagem numérica não é mais o registro de um traço deixado por um objeto preexistente pertencendo ao mundo real (traço ótico, no caso da fotografia, do cinema ou do vídeo, ou traço físico resultante do encontro do pincel e da tela na pintura); ela é o resultado de um processo em que a luz é substituída pelo cálculo, a matéria e a energia pelo tratamento da informação (COUCHOT, 2003, p.163).

O numérico substitui a representação pela simulação, e, para simular, precisamos interagir com essas interfaces computacionais que nos disponibilizam as novas técnicas - a imagem simulada é resultado dessa interatividade, tanto para quem a faz quanto para quem a acessa.

Enquanto as mídias fotográficas, cinematográficas e videotelevisivas representam ou apresentam o real tal como ele se inscreve nas memórias óticas, químicas ou eletrônicas das câmeras, a imagem numérica não resulta de nenhum registro. Não tendo por função representar nem apresentar, mas simular, ela é um antitraço, uma antimemória, ao mesmo tempo em que, paradoxalmente, adquire uma total indegradabilidade, ao menos em princípio. Ela não remete mais a acontecimentos, mas eventualidades, perpetuamente redefiníveis e reiteráveis, dependentes do devir da imagem

em si mesma, dos programas que a geram e das interações do observador (COUCHOT, 2003, p.267).

O computador, como mídia interativa, permite ao público “interagir com os dados visuais, sonoros e textuais, que lhe são comunicados” (ibid, p.156), lembrando que esse mesmo conjunto de dados foi manipulado pelo próprio artista, no estágio inicial dessa interação/criação e, por isso, tanto ele quanto o público “partilham da mesma lógica comunicacional, a mesma vontade de cruzamento, de responsabilidade reivindicada na elaboração e na circulação da informação, o mesmo espaço sensível (aquele das interfaces) e a mesma temporalidade” (ibid). Essa interatividade, que não se trata apenas de cliques com o mouse, data do fim dos anos sessenta:

Certos artistas já sabiam servir-se de montagens eletrônicas e de microcircuitos autorizando um início de tratamento lógico das informações. Myron Krueger, desde 1969, utilizava na sua instalação *Glowflow* material eletrônico para criar um ambiente luminoso e sonoro que reagia aos deslocamentos do público graças a captadores dispostos sobre o solo; essa pesquisa se aproximava bastante das preocupações da corrente luminocinética. Mas é sobretudo a partir do desenvolvimento da microinformática que as proposições se multiplicaram. Edward Zajec, um pouco antes de 1975, tinha imaginado um programa gráfico dinâmico, no qual o espectador podia, por si mesmo, modificar os parâmetros; a interatividade não era imediata, mas o computador levava em conta as escolhas do espectador no cálculo da imagem. Lembremos também os dispositivos de Herbert Franke, que tinha mandado realizar por especialistas, na mesma época, seu próprio monitor em cores – *Einstein electronic* -, no qual as transformações eram comandadas apertando-se uma tecla (ibid, p.223).

O interesse predominante dos artistas era experimentar a tela do computador como ferramenta pictórica e muitas experimentações envolviam tentativas rudimentares de recriar imagens. É necessário dizer também que, num primeiro momento da arte de matriz computacional, o público somente tinha acesso à obra ao utilizar (caso soubesse e a proposta exigisse) ou observar o computador que a continha – na hipótese de ela não ter sido impressa -, configurando níveis mínimos de interação. Entretanto, a noção de interação entre espectador e obra já acontecia na década de sessenta – fora deste domínio tecnológico -, com contornos semelhantes, na forma de conceitos como “ativo” e “passivo”, nos ambientes “pluriartísticos” ou “transartísticos”, como descritos por Frank Popper (PLAZA, 1990, p.14). Nesses ambientes “a obra desmaterializa-se e a atividade criativa [...] torna-se pluridisciplinar, é o corpo do espectador e não somente seu olhar que se inscreve na obra” (ibid): como nas instalações, onde o objeto artístico em si não é importante, mas a confronto dramático do espectador com o ambiente. Através da manipulação dos “bichos”, de Lygia Clark, ou nos penetráveis, de Hélio Oiticica, por exemplo, esse tipo de interação análoga à tecnológica

também se torna possível (PLAZA, 1990, p.15). Existia, entre alguns artistas das tecnologias e os não pertencentes a esse movimento específico, a necessidade de chegar ao outro, ao público, de alguma outra maneira que não através da simples contemplação da obra física. Plaza (ibid) aponta que o conceito de “arte para todos” e “*do it yourself*” aparecem por conta desses experimentos de participação lúdica e criativa do espectador, e com os *happenings* do grupo Fluxus este tipo de arte é radicalizado. E para radicalizar ainda mais as noções de interação dentro da arena tecnológica – e juntar artista e público num só ambiente maximizado, para além dos limites físicos dos espaços expositivos daquele tempo -, o computador precisou da internet, num primeiro momento, e também dos dispositivos eletroeletrônicos que garantiam acesso a ela e à rede.

2.2 A rede adentra o computador: a net arte

Na década de oitenta, as experimentações tecnológicas se proliferaram por todos os campos do conhecimento, da ciência biológica até a arte, em particular a relacionada à telecomunicação - com os modems, permitiu-se “a cada proprietário de um microcomputador e de uma linha telefônica transmitir textos, imagens e sons com poucos custos”, contribuindo “[...] largamente para democratizar o uso das telecomunicações” (COUCHOT, 2003, p.245). Rapidamente apoderando-se dessas novas tecnologias (*slow scan*, as transmissões via satélite, redes numéricas de integração de serviços como o Minitel, na França, dentre outros), os artistas puderam se manifestar de outras formas através dessa rede de conexões, diluindo ainda mais a fronteira entre o espaço físico e o virtual e tornaram “caducas, em certos casos, as redes de difusão da arte, tradicionalmente poderosas, como os museus, as galerias, as exposições” (ibid). E no início dos anos noventa o potencial de interatividade dessas redes foi elevado à máxima potência, com o incremento da internet doméstica e o serviço da *World Wide Web*, que “permite ter acesso fácil e por um preço modesto a uma malha de várias centenas de centros servidores agrupando milhões de usuários” (ibid, p.249), permitindo a união entre arte e comunicação produzir mais frutos:

A web se quer aberta a todos, pública, universal. Sua originalidade está no fato de disponibilizar informações de todos os tipos (técnicas, científicas, jornalísticas, econômicas). Originalmente não era destinada à arte; não foi concebida especialmente para os artistas. Portanto, a *www* abre espaços virgens, vivos e heterogêneos como a rua, a vida, fora dos lugares convencionais da arte, longe da atmosfera rarefeita dos museus (COUCHOT, in LEÃO, 2005, p.516).

E:

Diferente das redes midiáticas em sua estrutura e em seu funcionamento, a *www* também é diferente dessas outras redes de divulgação de arte que são as galerias, os museus, os leilões, as instituições diversas que organizam e controlam o encontro do público com as obras e eventualmente com os artistas. De *todos para todos imediatamente* não é apenas uma característica técnica do ciberespaço, mas contém potencialmente uma estética, tende para formas participativas. A partir do momento em que todos podem trocar mensagens de diversos tipos com todos e de forma quase instantânea, qualquer receptor tende a se tornar remetente e vice-versa. [...] Cada um é convidado a participar, de maneira mais ou menos intensa, da elaboração das mensagens, que não têm mais um único autor apenas, mas vários. O autor inicial, que está na origem da proposta, delega então alguns de seus privilégios de autor a múltiplos *autores subsequentes*, que colaboram, conscientemente, com a obra. A obra final é o resultado dessa interação, sem a qual não chegaria a existir. Daí diferentes graus de participação: a simples visita, com suas possibilidades de hiperlinks (ligações programadas pelo autor que conectam o cibernauta a outras informações, ou até a outros sites). O site funciona como um tipo de press-book ou como uma galeria pessoal [...], mas os artistas vão encontrar nele um meio novo e eficaz de fazer com que fiquem conhecidos fora dos circuitos institucionais. Falaremos então de “arte em rede” (COUCHOT, in LEÃO, 2005, p.519 e 520, grifo do autor).

A arte em rede possibilita ao artista a criação de uma obra utilizando tecnologias e mídias disponíveis no ambiente online e também a aproximação com o público, que em muitos casos se torna participante do processo, como usuário interagente – a palavra ‘interator’ é muito utilizada pelos pesquisadores da área. Alguns trabalhos requeriam hardwares avançados e nem sempre era possível determinar se a visualização ou funcionamento eram corretos no computador de cada visitante. O elemento de efemeridade também estava presente no sentido em que os sites às vezes mudavam de endereço ou simplesmente desapareciam; ou quando, no uso do tempo real – com as *webcams*, por exemplo, enviando imagens para as redes – não era possível manter a transmissão ininterrupta.

O tempo simultâneo e coletivo da rede viabiliza a existência de espaços colaborativos de participação mútua e conjunta entre os visitantes, seja através de dispositivos em espaços fisicamente distantes, seja em instalações tais quais espaços virtuais, onde o visitante pode ter indícios da presença de uma coletividade ativa – ou, em alguns casos, a tele presença instaurada. Há uma presença condicionada na poética do artista que pode tanto limitar-se a simplesmente oferecer caminhos múltiplos de navegação ou estabelecer convites para ações mais complexas, criativas e efetivas (NUNES, 2010, p.120).

Uma obra de web arte famosa é a da russa Olia Lialina, intitulada *My Boyfriend Came Back From The War*²⁰, de 1996. O pano de fundo da história é a relação turbulenta de um casal que se reúne novamente depois da guerra, construído em um ambiente interativo preto e branco e

²⁰ Disponível em <<http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>>

que até hoje provoca um sentimento de nostalgia pela antiga arquitetura da web dos anos noventa.



Figura 8. Captura de tela da obra *My Boyfriend Came Back From The War*, de Olia Lialina, 1996, disponível em < <http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>>.

A artista, que também é “crítica de cinema, curadora, jornalista, educadora e ‘modelo de GIFs²¹ animados²²”, aproveitou a possibilidade de usar hyperlinks – a grande novidade daquela época - dentro de uma mesma página para que os usuários pudessem ter a experiência de percorrer o espaço virtual com o mouse, clicando em frases soltas e imagens que indicavam situações de amor, saudade e traição. As fotos incluídas foram retiradas da internet, algumas digitalizadas pela própria Olia a partir de seu acervo pessoal, e a resposta emocional do público e dos outros artistas foi tamanha que várias versões inspiradas em ‘*My Boyfriend [...]*’ foram recriadas durante os anos e armazenadas numa página especial da internet²³. É importante destacar que nos anos noventa alguns países do leste e oeste europeu estavam envolvidos em guerras - ou ainda colhiam frutos de alianças e conflitos recém-terminados - e o jornalismo impresso e online mantinha cobertura dos locais de combate, gerando uma série de imagens e narrativas disponíveis em papel e também no meio digital, fato que inspirou

²¹ Do inglês ‘Graphics Interchange Format’, é uma imagem em formato de bitmap, utilizada de forma estática ou como animação de curta duração, a partir de uma tabela restrita de cores.

²² Disponível em <<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/olia-lialinas-most-famous-net-art-piece-turns-15>>

²³ Disponível em <<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>>

Olia. O público, também ciente desses acontecimentos em tempo real, sentiu-se instigado a explorar as possibilidades artísticas apresentadas no trabalho, talvez sensibilizado por um possível final feliz – e irreal – dentro de um cenário real tão desolador no qual alguns se encontravam. A maioria dos trabalhos em web arte dos anos noventa fazia uso de colagens, nas quais elementos áudio-moto-visuais distintos eram combinados em espaços aleatórios, às vezes utilizando links de transmissão ao vivo²⁴, por exemplo; o resultado quase sempre dependia da relação do internauta – baseado na interação a partir de movimentos e cliques com o mouse, algo que foi modificado a partir do início da década passada, quando a internet móvel se tornou realidade e o conceito de web 2.0 tornou possível a customização de perfis online ligados em rede. Bulhões (2011) caracteriza a abordagem estética do que ela chama de web arte como:

[...] uma produção multimídia, que combina, pelo menos, um tipo de mídia estática (texto, gráficos, fotografias) com, pelo menos, um tipo de mídia dinâmica (animação, áudio, vídeo). Assim, privilegiando o uso dos diferentes sentidos – visão, audição e tato -, esse tipo de tecnologia abrange e mesmo exige a conexão de várias áreas da informática (BULHÕES, 2011, p.41).

Com a criação de sites e blogs pessoais, o artista virou criador de conteúdo e de novas formas de interação. Os sites são verdadeiros labirintos de dados em várias camadas, o que promove uma navegação não linear – tanto quanto a internet – e os arquivos “funcionam a partir de um trabalho conjunto do tempo e dos espaços, de forma semelhante à que se processa em nossa memória. Cada informação desdobra-se em outras, em ordenações complexas e inesgotáveis” (ibid, p.42). Orientando-se no caos cultural daquele tempo, os usuários e artistas deduziam novos modos de comunicação e produção a partir de experimentalismos com as mídias encontradas nos mecanismos (sites) de busca e nas páginas pessoais – alimentados tanto pelos meios de comunicação oficiais como pelos usuários que utilizavam as tecnologias da época, como vídeo, imagens escaneadas, som e gráficos elaborados com softwares cada vez mais potentes - ao navegarem sem direção pré-definida, como a própria estrutura da internet fora concebida. As imagens que começaram a povoar esse universo cibernético-virtual foram três, de regime híbrido, como apontado por Bulhões (ibid, p.44-47): algumas eram digitalizadas de imagens reais e, portanto, viravam códigos numéricos; outras eram geradas pelas tecnologias disponíveis no próprio computador; e as últimas são a linguagem gráfica dos signos da

²⁴ *In Conversation*, trabalho de Susan Collins, de 1997, era uma instalação/web arte onde os internautas tinham acesso às imagens de uma câmera de segurança de uma rua e podiam fazer perguntas aos transeuntes, que eram convertidas em mensagens sonoras por bocas robóticas colocadas no local.

escrita, as palavras ou ícones que trazem as informações e indicam ao usuário como navegar – tanto a leitura das interfaces quanto o entendimento de como funcionam os ícones são, para a autora, uma espécie de alfabetização visual da internet e de como navegar as obras feitas pelos artistas. Essa educação prévia também foi importante para a arte em redes sociais, que veio depois, principalmente em relação aos usuários jovens que cresceram nesse entremeio e puderam absorver as informações de forma orgânica. A operabilidade básica de navegação da internet – os cliques entre as camadas informativas dos sites e também os hyperlinks que levam o usuário de um sítio online a outro, entre outros comandos – já estava sedimentada desde os anos noventa na paisagem digital da web, e só recentemente obteve mais incrementos, principalmente a partir de comandos integrados a partir de dispositivos de telefonia móvel associados às redes sociais. A adição da internet para as possibilidades do mundo artístico causou uma mudança de nomenclatura naquilo que era antes conhecido como arte computacional, e novamente surgiram denominações empregadas de acordo com aqueles que as propunham: net arte, web arte, arte online e net.art, entre outras.

[...] O primeiro, *net arte*, é mais amplo e, muitas vezes, abarca os outros três. *Web arte*, por sua vez, relaciona-se aos protocolos da WWW, ou seja, aos *browsers* (*Explorer* e *Netscape*) e *https*. Já a expressão *arte online* confere um sentido mais estrito para as poéticas das redes, pois coloca a questão de estar *online* como requisito. Nessa categoria, um trabalho só pode receber o título de *arte online* se sua existência deixa se ser possível em uma experiência *off-line*. [...] Quando falamos em *net.art* – observem o ponto entre as duas palavras – estamos nos referindo a um tipo particular de estética que corresponde às primeiras experiências artísticas com a internet (LEÃO, 2004, p.76).

O último exemplo, *net.art*, aparece de forma inédita com o artista esloveno Vuk Cosic: ao abrir uma mensagem anônima em seu email, em dezembro de 1995, o texto apresentou problemas devido à incompatibilidade de software, apresentando-se cheio de caracteres sem sentido, a não ser pelo trecho ‘net.art’. O trecho completo era: “[...] JB~g#]||;Net.Art{-^s1 {[..}” (ibid)²⁵. Pela escrita pouco comum tratarei o termo como net arte, uma tradução comum em livros no Brasil.

A net arte, então, “se relaciona a um tipo de expressão artística na qual a internet é, ao mesmo tempo, condição suficiente e necessária para visualizar, expressar e participar do projeto” (LEÃO, 2005, p. 536), tendo como características “[...] a internet como meio para produção, publicação, distribuição, promoção, diálogo, consumo e crítica” e a “[...] desintegração e

²⁵ Disponível em <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>

mutação do artista, curador, correspondente, público, galeria, teórico, colecionador de arte e museu” (SHULGIN e BOOKIN, in LEÃO, 2005, p.507). Desde outubro de 2016, o site da organização Rhizome criou uma seção chamada *Anthology*²⁶ (Antologia) com trabalhos aclamados da net arte desde seu início. Essa exibição online vai ficar disponível por dois anos, com atualizações semanais de novas obras, e já se configura como a única retrospectiva sobre o tema realizada até hoje na internet. A arte na web ainda é empreendida hoje em dia pelos artistas digitais, incluindo aqueles que se dedicaram a ela desde o início. Com a virada para o século XXI e os desdobramentos que possibilitaram a massificação do uso da internet – aliado ao relativo barateamento dos aparatos tecnológicos para que muitos cidadãos tivessem acesso à rede –, o que era conhecido por ‘net.art’ passou por nova transformação ao poder ser indexada a aplicativos interativos de uso massificado e se tornou arte em redes sociais.

2.3 A arte em redes sociais: práticas de subjetividade e interação online

A arte em redes sociais teve sua nomenclatura criada em 2010, num evento promovido pelo site Hyperallergic intitulado *The Social Graph*²⁷ (‘O Grafo Social’, termo utilizado para designar a rede de interconexões entre usuários de uma rede social), embora em 2009 o Victoria & Albert Museum aparentemente já tivesse dedicado parte dos trabalhos da exposição *Decode: Digital Design Sensations* a essa arte - até aquele ano, sem título. O museu britânico, à época, disponibilizou um micro site com todas as informações pertinentes sobre a exposição - separado do site principal –, mas, por um infortúnio tecnológico ou decisão da instituição, o micro site não mais funciona²⁸ e as únicas informações ainda disponíveis são um vídeo expositivo²⁹ com a participação de artistas e curadores, um post de Glenn Adamson³⁰ - funcionário do museu – no blog da instituição, e, por fim, um texto online da revista de conservação e restauração do museu - edição 59 da primavera de 2011 –, feito por Clair Battison³¹. O vídeo remanescente contém a transcrição do áudio e é importante notar que o termo ‘*social media art*’ em nenhum momento foi mencionado; a única pista sobre o uso de tal termo vem do artigo ‘*The Social Revolution*’, da revista ArtNews, escrito em junho de 2011 pela importante crítica de arte contemporânea e curadora independente Barbara

²⁶ Disponível em <https://anthology.rhizome.org/>

²⁷ Disponível em <https://hyperallergic.com/thesocialgraph/>

²⁸ Disponível em <http://www.vam.ac.uk/microsites/decode/>

²⁹ Disponível em <http://www.vam.ac.uk/content/videos/d/video-decode-digital-design-sensations/>

³⁰ Disponível em <http://www.vam.ac.uk/blog/sketch-product/edition-one>

³¹ Disponível em <http://www.vam.ac.uk/content/journals/conservation-journal/spring-2011-issue-59/im-always-touched-by-your-presence-dear/>

Pollack³², colaboradora frequente de publicações de peso como o The New York Times, Artnews, Art and Auction e Art in America.



Figura 9. Pôster do evento "The Social Graph", ocorrido em novembro de 2010, em Nova Iorque.

Conquanto importante seja o artigo escrito pela referida autora – e levando em consideração que o material disponível da exposição em questão só fez uso dos termos ‘arte interativa’, ‘arte digital’ e ‘design interativo’ - e pelo compromisso com a pesquisa, que estabeleci desde a primeira coleta de dados em 2014, devo credenciar o site Hyperallergic como o primeiro veículo midiático a utilizar o termo ‘*social media art*’. Deve-se registrar também que o escrito de Barbara Pollack foi a única menção ao *The Social Graph* feito por um periódico de grande

³² Disponível em <http://www.artnews.com/2011/06/01/the-social-revolution/>

alcance, fato constatado na lista de links da própria página do evento. A escassa citação desse termo fora desse contexto foi um dos fatores incitantes para o início da investigação que me propus a averiguar.

Ainda em relação ao evento, há um artigo com transcrições de uma mesa redonda sobre o tema, feita no Facebook – em 2010 - pela também artista An Xiao, e alguns dos artistas convidados argumentaram sobre suas práticas artísticas na rede e o significado de fazer arte em redes sociais³³. Todos os depoimentos são bem interessantes, pois se configuram como registros e confirmações da teorização sobre esse tema já disponível há anos nos livros sobre arte digital – estes que se debruçaram sob a net arte de forma positiva e negativa e, sem saber ao certo dos desdobramentos futuros da internet, acabaram teorizando também sobre certos aspectos da arte em redes sociais; a maior parte da bibliografia prioriza os trabalhos de sites imersivos da net arte, sem incluir depoimentos dessa nova geração de artistas que trabalha e vive as redes de conexão plurais de nosso tempo. Mais do que apenas apontar conceitos e hipóteses confirmados pela teoria da área, ouvir dos artistas os porquês de seu trabalho é peça fundamental para a ampliação dessas discussões e um caminho para tracejar seu percurso histórico. Abaixo, seguem os pareceres de cada um deles, na íntegra:

- “O artista Man Barlett sublinhou que ele geralmente incorpora redes sociais durante suas performances como uma maneira de informar e moldar o resultado. ‘Eu pessoalmente enxergo as redes sociais como um de vários pincéis, ao contrário de somente uma tela’”. [tradução nossa]
- “Christi Nelsen, do coletivo de arte *inter.sect*, explicou que o grupo utiliza as redes sociais como fonte para seus trabalhos e que eles ‘fizeram várias exposições, em que atualizações aleatórias de status foram enviadas para os artistas, que então as traduziam visualmente e as colocavam de volta no fluxo das redes sociais’”. [tradução nossa]
- “A relação de Nic Rad com esse meio de comunicação deu a impressão de ser extremamente diferente: ‘As redes sociais são a fonte dinâmica que eu estou tentando imobilizar’”. [tradução nossa]
- “Lauren McCarthy aprecia a vivacidade que ela vê nesse meio de comunicação: ‘Eu uso as redes sociais para trabalhar no interior das estruturas da vida cotidiana. Estou interessada

³³ Disponível em <https://hyperallergic.com/5357/social-media-art-cont/>

numa arte que é acessível e talvez surpreenda, em vez de ser algo que as pessoas abordam com o pensamento ‘Estou olhando uma obra de arte’. Quero fazer algo pra que elas pensem ‘Estou olhando uma obra da vida’. Eu também jogo com a tensão entre adotar as redes sociais e questioná-las”. [tradução nossa]

- “Victoria Webb vê a questão das redes sociais mais como uma ferramenta para sua arte: ‘Minha resposta tem mais a ver com o aspecto financeiro de ganhar a vida online... a necessidade de interação social (isto é, expandir o público por conta das vendas) se tornou óbvia depois que eu perdi meu emprego na área corporativa... há muitos sites que agregaram um grande público, mas se torna papel do artista educar e transformar o comprador em colecionador’”. [tradução nossa]

- “Nina Melendandri usa as redes sociais para complementar sua pintura em tela, mas está se deparando com alguns desafios: ‘Pessoalmente, eu ainda estou tentando planejar uma maneira mais orgânica de integrar imagens (pois, em primeiro lugar, sou uma pintora) no fluxo das redes sociais sem recorrer à síndrome do ‘olha meu último post...’”. [tradução nossa]

- “Tanto Ellen Yustas K. Gottlieb quanto Joanie San Chirico gostam da democracia desse tipo de mídia: (Gottlieb): ‘... as redes sociais são ferramentas muito poderosas para alcançar pessoas que amam arte mas não pertencem à cena artística’ / (San Chirico): ‘Na minha opinião, o grande propósito de usar as redes sociais como uma plataforma para arte é envolver aqueles que normalmente não participariam de uma performance artística’”. [tradução nossa]

Ao final, An Xiao perguntou a eles “o que, afinal, era a arte em redes sociais” e, antes de obter as réplicas – o tópico não está mais disponível³⁴ - ela própria esboçou quatro respostas que norteiam essa atividade, sendo que alguns postulados já eram colocados em prática desde a net arte:

- “A web desempenha um papel não só de fazer marketing ou propiciar o abastecimento da arte, mas na *expressão* da arte”. [grifo do autor, tradução nossa]

- “A arte não é somente dirigida às multidões ou feita para a participação das multidões, mas criada pela multidão; ela estimula o grau mais elevado de compromisso por parte do público”. [tradução nossa]

³⁴ Disponível em <https://www.facebook.com/topic.php?uid=90675054811&topic=13745>

- “A arte é acessível além do público “típico” do mundo da arte, embora continue a ser conceitualmente rica”. [tradução nossa]
- “A arte pode ser adaptada a qualquer dispositivo ou plataforma; em outras palavras, as ferramentas são secundárias ao trabalho”. [tradução nossa]

Essa arte só pôde ser feita através das redes sociais pela existência prévia do computador e das redes telemáticas. Esses dois componentes foram necessários para que a arte computacional – e digital – surgisse e, com a *World Wide Web*, a net arte pudesse lançar seus tentáculos pelo território plural da internet, via dados numéricos e intangíveis. Sem o computador pessoal ela ainda existe, desde que para sua veiculação seja utilizado algum aparelho conectado às redes sociais. Mais do que apenas a internet como veículo de transmissão e recepção de dados, foi imprescindível o surgimento de uma plataforma de criação e veiculação dessa prática artística, chamada Web 2.0:

[...] Esse termo designa um conjunto de serviços em plataforma, envolvendo aplicativos de uso participativo sob forma de comunidades, que permitem partilhar textos, arquivos, imagens, fotos, vídeos, etc., sem a necessidade de um maior conhecimento por parte dos usuários das tecnologias da informação. Essas dinâmicas plataformas permitem que os usuários colaborem para a construção e a organização dos conteúdos, inaugurando uma nova interatividade. As potencialidades interativas que se desenvolvem conduzem a práticas artísticas *on-line* mais abertas, flexíveis e democráticas, estimulando a diluição das hierarquias tradicionais, das autoridades, das autorias e das propriedades (Bulhões, 2015, p. 2591).

Em 2004, Tim O'Reilly publicou um importante artigo³⁵ que denominava o segundo estágio da internet como a Web 2.0, uma plataforma capaz de potencializar as relações entre os usuários através de redes sociais e tecnologias de informação, para que mais conteúdo fosse criado, compartilhado e disseminado via aplicativos virtuais, sem custo. A ideia era tornar o ambiente online mais dinâmico através da colaboração, troca de informações e organização desses dados para que eles fossem de utilidade para os internautas, que agora poderiam ser coautores do espaço coletivo e não somente espectadores. Era o que ocorria no estágio anterior da internet nos anos noventa – de navegação mais complicada e com o custo de hospedagem de websites, caso requerido. Facebook, o extinto Orkut, Tumblr, Instagram, Snapchat, MySpace, YouTube, Vimeo, Flickr, Twitter, Badoo, Google+ e os serviços integrados do Windows Live são alguns exemplos da Web 2.0. Em cada um deles o usuário cria seu perfil, publica, comenta e compartilha conteúdos próprios ou de outrem com sua rede

³⁵ Disponível em <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>>

de contatos e assim colabora para que essa rede de interligações se mantenha funcional e operante.

[...] Mas o objetivo mais importante dessas redes é encontrar e fazer amigos. Na página do perfil, esses amigos aparecem como *links*, assim os visitantes podem navegar facilmente, cruzando suas redes de amigos. Cada rede social *on-line* possui regras e métodos diferentes de busca e contato com parceiros potenciais, estabelecendo formas de compartilhamento de informações, gostos e ideias que os artistas exploram (BULHÕES, 2012, p.53).

A partir desses aplicativos, o fluxo de dados na internet aumentou em proporção geométrica, praticamente imensurável, contribuindo ainda mais para a penetrabilidade e importância da rede no campo virtual da comunicação e das artes. Para os artistas, o ingresso nas redes sociais configurou-se como uma proposta útil porque agora era possível a conexão direta com seus colegas de ofício e demais usuários interconectados numa rede de conexões em franca expansão. A geração anterior, da net arte dos anos noventa e do início desse século, dependia muito de que os usuários encontrassem os trabalhos em endereços muito específicos da web e muitas das propostas eram dedicadas a ambientes imersivos criados por estes artistas, que frequentemente experimentavam com as novas linguagens de códigos e os softwares na medida em que iam surgindo – e, às vezes, a desatualização dos computadores em relação aos softwares impedia a visualização dos trabalhos. Os artistas da net que porventura resolverem se dedicar à nova prática artística com as redes sociais vão perceber que, ao contrário do período anterior à Web 2.0, o alcance de seus trabalhos será tecnicamente maior; eles podem até experimentar com vários perfis em diferentes plataformas, além de contarem com interfaces cujas atualizações automáticas em alguns dispositivos proporcionam incrementos de navegação e conectividade, algo que não acontecia nas décadas anteriores. O serviço de internet móvel nos celulares também possibilita a captura de imagens instantâneas e transmissão ao vivo de qualquer lugar do globo, transformando, também, o aparelho de telecomunicação em dispositivo criativo à disposição imediata, sem criar dependência do computador pessoal - com a transformação dos simples celulares em smartphones de microprocessadores mais potentes, é como se os usuários tivessem verdadeiros minicomputadores à disposição (FABRÍCIO; GOMES; LOPES, 2011, p.88).

A arte em redes sociais é uma evolução da net arte, talvez uma de suas ramificações mais potentes, e que merece tanta atenção quanto sua predecessora; ambas floresceram porque o computador permitiu a evolução tanto dos softwares e hardwares para manipulação de dados quanto para a microinformática dos dispositivos através dos quais ela também se

disponibiliza. Para fazê-la, pode-se utilizar qualquer tipo de software de manipulação de texto, áudio, vídeo e imagens, empregando qualquer tipo de aparelho informatizado ou telemático de transmissão de dados, como o computador, smartphone e o tablet, por exemplo; para veiculá-la, e esta é uma das tarefas mais importantes, os componentes essenciais são o acesso à internet e, por conseguinte, aos aplicativos das redes sociais – Facebook, Instagram, MySpace, Snapchat, Flickr, Twitter, Tumblr, YouTube, Vimeo e Google+ são alguns exemplos comuns; algumas delas têm funções iniciais um pouco distintas, mas a maioria é de aplicabilidade semelhante: no Instagram, Flickr e Snapchat, por exemplo, a principal finalidade é compartilhar fotos, com ou sem texto, e embora o Instagram e o Flickr tenham começado apenas privilegiando a adição de fotos, a opção de adicionar vídeos foi assegurada num momento posterior – já o Snapchat foi concebido para o envio de fotos e vídeos desde o seu início; YouTube e Vimeo são associados a qualquer formato em vídeo (inclui animações, 3D e 360°, etc.); o Twitter privilegiava a escrita em seu início, em posts de até 140 caracteres, e que agora podem englobar links, imagens e vídeos; já o Facebook, MySpace e Tumblr possuem interfaces mais completas e desde o início ofereciam ferramentas para texto, imagem, áudio e vídeo, por serem plataformas híbridas de *blogging*. O conteúdo desses aplicativos nem sempre podia ser compartilhado por outros concorrentes e aos poucos – penso eu, por conta do desejo dos usuários e também para não ficarem ilhados em suas próprias funcionalidades – todos, de certa forma, viabilizaram a interoperabilidade entre eles e também a integração com os smartphones.

Pode-se dizer que a arte em redes sociais suplanta a dimensão apenas do dado numérico ao priorizar o contato com o outro - com o público -, numa dinâmica que chamaremos de *networking*, ou seja, o ato de fazer conexões pessoais via aplicativos virtuais ou não. Bazzichelli (2008) discorre sobre a evolução da arte como um processo de intercâmbio de ideias entre os artistas, as figuras principais dessa cadeia produtiva e que de certa forma sempre recorreram a seus semelhantes e a outros em busca de pertencimento e inspiração. A arte em rede, segundo a autora, tem raízes ainda no século XVI e acompanhou as descobertas tecnológicas dos séculos seguintes, tomando forma durante os anos oitenta e noventa com a internet doméstica e o uso crescente dos computadores por usuários normais e a subcultura punk e hacker europeia (BAZZICHELLI, 2008, p.124-131), e chegando ao seu ápice na década passada, quando já apresentavam amplo potencial comunicativo para a esfera social, política e também artística nesse ambiente de trocas online.

Nessas redes sociais virtuais, a partir da identidade de interesses, o indivíduo compartilha experiências e informações, por isso instituições e artistas buscam ampliar a abrangência de seu trabalho fazendo uso delas para difusão de suas práticas e produtos. Assim, objetivam acessar o espectador dentro de seu espaço privado, pela tela de seu computador, estendendo relações para além de seu território físico-geográfico. No entanto, o ciberespaço é um campo de diferentes interesses e conflitos, no qual, ao instalar-se, mesmo criando seus lugares particulares e com suas próprias relações de pertencimento, a arte interage continuamente. Desse modo, as propostas artísticas em redes sociais, muitas vezes, exploram esses conflitos e contradições (BULHÕES, 2012, p.50).

Ou seja, caso não haja o público para fazer comentários, dar likes, favoritar, compartilhar, ou modificar esse material, etc., através dessas conexões vias redes sociais, esta arte não produz frutos; e a interatividade se dá de diversas maneiras, até mesmo no acesso a ela: sem navegação entre hyperlinks, sem o clique no play – dos vídeos –, sem que a barra de rolagem do navegador vá para baixo – permitindo, por exemplo, que os GIFs tenham início automático –, a arte em rede permanece apenas imagem numérica e digital. Se ela não recebe nenhum desses estímulos exteriores – forma de interação – não existem grandes diferenças entre os quadros e esculturas usuais dos contemplativos museus. A rede social serve como suporte de trabalho e estratégia midiática para atingir maiores audiências e potencializar o ato comunicativo. Existe um bônus nessa cadeia de publicidade gratuita das redes sociais: a função “compartilhar”, curtidas (*likes*) e o uso da *hashtag* (cerquilha - equivale ao símbolo #), para fazer citações, facilitando o acesso a informações pertinentes relacionados à obra e seu autor - essas ferramentas de classificação ajudam-no a ser reconhecido.

A tecnologia evoluiu tanto na telefonia móvel e na microinformática que o conteúdo pode ser criado e modificado utilizando a mesma interface do software do aplicativo e o mesmo dispositivo. Com o Instagram, pode-se tirar fotos e gravar vídeos, por celular ou tablete, e na mesma hora modificá-los com os filtros de alteração de imagem disponíveis, colar adesivos virtuais ou desenhar à mão livre pela tela sensível ao toque, não sendo necessário o uso do computador pessoal, por exemplo, para captação e modificação desses dados - muitos artistas que utilizam o vídeo precisam de softwares mais elaborados e processadores mais potentes para editar o material, mas isso nem sempre é necessário devido à facilidade de utilização desses aplicativos. A tônica de funcionamento via smartphones é idêntica para o Snapchat e semelhante para o Tumblr (não se pode desenhar à mão livre e os filtros para as fotos inexistem). A artista sueca Arvida Byström³⁶ trabalha com temas relacionados à sexualidade e

³⁶ Disponível em <https://www.instagram.com/arvidabystrom/>

gênero e frequentemente posta fotos e vídeos diretamente do Instagram. Rachel Ryle também usa o mesmo aplicativo para fazer animações, feitas foto a foto, dos lugares que visita e sobre causas que acredita, movimentando os recortes coloridos de papel que ela mesma cria³⁷. An Xiao fez uma performance, inspirada na obra *The Artist Is Present*, de Marina Abramovic, onde conversava com estranhos à sua frente – todos usando suas respectivas conta no Twitter³⁸ através de celulares.



Figura 10. Foto de Arvida Byström em sua página pessoal do Instagram.

O trabalho dessas artistas, entre outros, constituem exemplos da *social media art* feita sem o intermédio de qualquer outro dispositivo que não um smartphone. Já James Kerr, vulgo Scorpion Dagger, faz GIFs de comédia utilizando softwares de animação e depois os posta no Tumblr³⁹, Instagram e Facebook, o mesmo procedimento empreendido pela italiana Ailadi e seu diário de Hong Kong em GIFs PETSCII, porém na plataforma Ello⁴⁰; Nick Briz faz verdadeiras performances – algumas aptamente intituladas ‘ensaios em hipermídia’ –

³⁷ Disponível em <https://www.instagram.com/rachelryle/>

³⁸ Disponível em <http://www.anxiaostudio.com/art/artistiskindapresent.html>

³⁹ Disponível em <http://scorpiondagger.tumblr.com/>

⁴⁰ Disponível em <https://ello.co/ailadi>

caçando dos milhares de tutoriais disponíveis no YouTube enquanto mostra suas habilidades cênicas e gráficas ao dissertar sobre temas relacionados à internet e à tecnologia⁴¹. Ao contrário de Arvida, Rachel e An, esses artistas fazem o mesmo tipo de arte, mas utilizam outros recursos não disponíveis diretamente do smartphone para se conectarem ao mundo expandido da web.



Figura 11. Foto da performance 'The Artist Is Kinda Present' (2010), de An Xiao.



Figura 12. Captura de tela de vídeo de Rachel Ryle, do Instagram da artista.

⁴¹ Disponível em <https://www.youtube.com/user/NickBriz/videos>

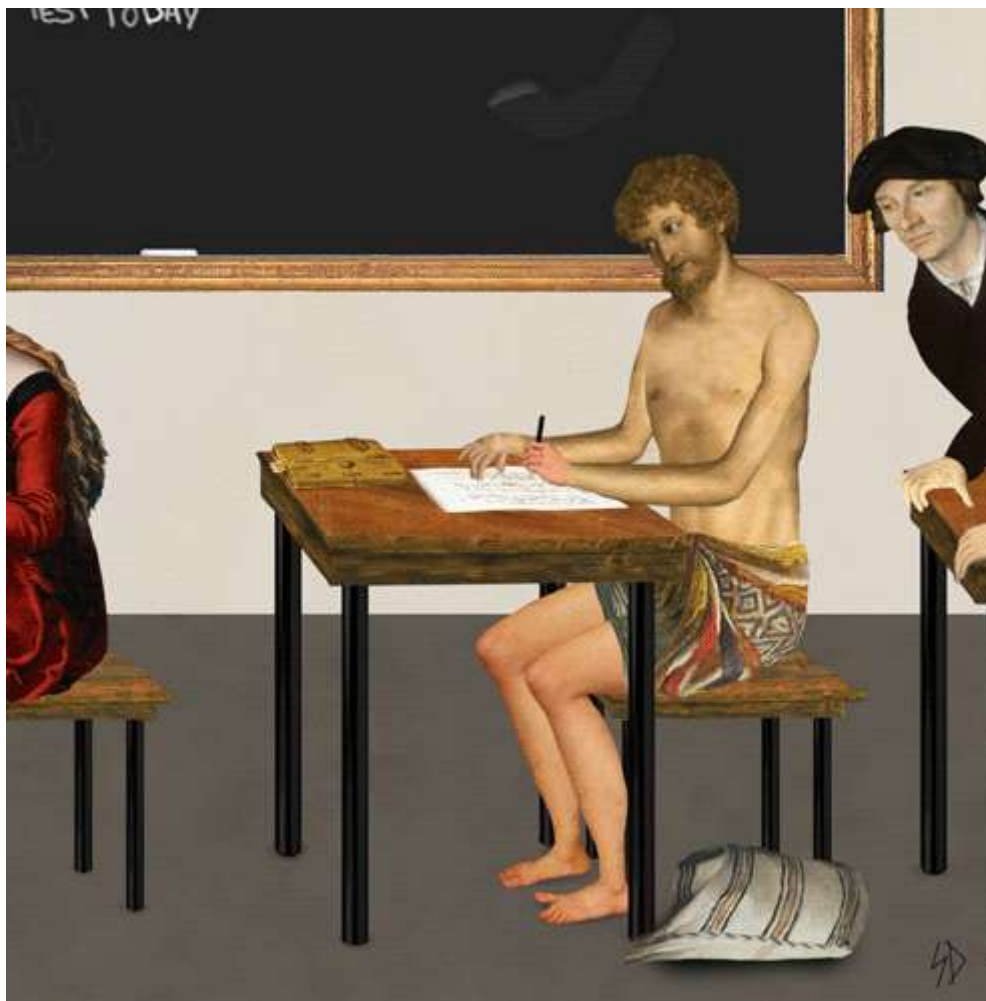


Figura 13. Captura de tela de GIF de Scorpion Dagger, da página pessoal do artista.

Essas redes de conexões virtuais são usadas por milhões de pessoas nas cinco regiões do globo, e têm maior relevância principalmente para indivíduos que viveram a adolescência e a idade adulta entre metade da década passada e os dias atuais⁴². Se o público de agora tem acesso à arte em redes sociais é um dado ainda a ser obtido, mas as possibilidades se tornam maiores com o uso desses aplicativos disponíveis a todos. Couchot (COUCHOT, in LEÃO, 2005, p.525), menciona um dado citando características da audiência da internet nos anos noventa:

O mundo da internet [acrescenta] não se pode dizer que seja o grande público, ainda não. É o que me incomoda um pouco. Sabe-se que o alvo são as pessoas de mais de 25 anos, da faixa de renda média superior a 220 mil dólares líquidos por ano, se seguirmos os estudos americanos. Portanto, uma

⁴² Os dados são em relação ao público norte-americano, em pesquisa feita no ano de 2016 e publicado em janeiro de 2017. Disponível em <http://www.pewinternet.org/fact-sheet/social-media/>

classe bastante jovem, 25-35 anos, com bastante dinheiro, e com gostos de consumo muito pronunciados. Não se trata de um painel muito amplo, há ausências importantes (SAUVAGEOT; LÉGLISE, 1999, apud COUCHOT, in LEÃO, 2005, p.525).

E ao citar o exemplo do net artista Valéry Grancher e de seu website, com um contador de visitas, afirma que:

[...] A ambição de universalidade proclamada pela maioria dos autores infelizmente é desmentida pela realidade. Se o princípio técnico do funcionamento da WWW é mesmo esse, a prática é bem diferente. O público, ou pelo menos o público esperado, não participa. [...] Ele reconhece que a maior parte do tempo são pessoas ligadas ao mundo da arte (ibid).

Mesmo com flutuações no preço do dólar americano durante os anos entre as pesquisas, ao compararmos esses dados antigos com os disponibilizados esse ano pelo *Pew Research Center*, não houve variação considerável: um fato de destaque é a relativa manutenção da percentagem de uso de redes sociais por adultos com mais de 65 anos (entre 2015 e 2016, a queda foi de apenas 1%); esses indivíduos já se encontravam na fase adulta quando do começo da internet doméstica e ainda permanecem na última posição no quesito idade dos usuários – muito provavelmente, a maioria também não obteve qualquer tipo de instrução em relação à web arte ou à arte em redes sociais por museus ou publicações, a não ser os que compunham este tipo de segmento do público mais letrado. De qualquer forma, compõem o cômputo geral, e são prova da diversidade na audiência das redes e seu alcance.

[...] As redes sociais virtuais constituem locais onde se fala, discute, opina e debate de tudo. Não há mais fronteiras separando locais, nem outros limites que o mundo geográfico impõe. As redes sociais virtuais são, hoje, as ferramentas de Internet mais populares, sendo utilizadas em quase todo o mundo (BULHÕES, 2012, p.50).

Para corroborar essa opinião, um pequeno adendo: quase a metade da população mundial tem acesso à internet⁴³. E o alcance das redes sociais vai para além da simples circulação de dados num ambiente intangível – lembrando que os websites tinham endereços muito específicos e não se encontravam num só local de hospedagem, ao contrário dos perfis de aplicativos Web 2.0, concentrados num só local de comunicação coletiva. Ao criar seu avatar, o usuário ingressa num território online cuja expansão se dá justamente pela interação: ao adicionar um amigo à rede de contatos, expandimos a ligação com esse ponto específico na rede e, através dele, colhemos informações num processo de retroalimentação da informação. O conjunto de informações vindas desses perfis fica disponível num *feed* de notícias - a área comum na qual

⁴³ Disponível em <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

se vê e lê o que publicam os participantes da rede à qual se pertence – e não é necessário que as atualizações sejam constantes. Contudo, nessa interface onde as atualizações acontecem a cada segundo, aqueles que não publicam nada, ou o fazem muito ocasionalmente, correm o risco de não serem vistos. Há aqueles cuja preferência se dá por apenas visualizar as informações – uma minoria atípica que navega sem deixar muitos rastros -, enquanto outros, num modelo de participação mais ativa – e mais comum -, interagem ao emitir suas opiniões nas postagens de outrem, compartilham links, postagens e publicam material próprio. A participação ativa é condição legítima para os artistas nessas redes – e atividade que imita a nossa realidade conectada e acelerada -, pois caso permaneçam silenciados, seu trabalho não percorre o trajeto possivelmente ilimitado a partir de suas conexões.

[...] As novas formas comunicacionais que se desenvolvem nas redes sociais virtuais, mais abertas, flexíveis e democráticas, também estimulam os artistas a diluírem as hierarquias tradicionais em um mar de conteúdos que não se classificam, não se ordenam e não se controlam tão facilmente. As inúmeras ofertas de caminhos disponíveis para a escolha do usuário estabelecem níveis de participação mais ou menos articulados e interativos com diferentes grupos de interesse. As diferentes conexões e os olhares compartilhados ampliam o potencial de diálogo e de experiências ativas que os internautas podem estabelecer com os territórios da arte (BULHÕES, 2012, p.50-51).

Muitos artistas mantêm um site principal e ramificações nas diferentes plataformas possíveis, num jogo de experiência com outras identidades; o ato de chegar até o público – que pode ser bem diferente – pode se configurar como uma espécie de cartão de visita virtual, principalmente se o artista possui um website dedicado à net arte, por exemplo – ou um site que agrega links de toda a sua produção em redes sociais -, pois o usuário pode se interessar pelo trabalho visto nas redes sociais e averiguar sobre o autor.

As redes sociais, em sua essência, são formas de compartilhamento de informações, gostos e ideias entre usuários com os mesmos interesses e estilos. Assim, alguns artistas usam seus trabalhos como meio de criar microrredes sociais. Em diferentes espaços, como *sites* ou *blogs*, eles buscam aglutinar seguidores a partir de propostas sedutoras, que mexem com elementos da psique dos usuários. Esse tipo de proposta estabelece funções pedagógicas, culturais e criativas, com obras interativas em um espaço suscetível de prolongamentos (ibid, p.51).

Assim como no cenário tradicional das galerias, onde o galerista requisita novas obras para serem expostas, a Web 2.0 demanda atualizações frequentes para garantir a visualização da página – a não ser que o artista pague para ser publicizado, algo incomum: cada novo *upload* (envio) pode significar um novo trabalho. A diferença dessa demanda do mundo físico para o

âmbito virtual é que a figura do galerista – e com ele, em alguns casos, a pressão do mercado – se dissolve no compromisso do artista em produzir seguindo seu próprio ritmo. Não é imperativo que atualizações sejam feitas diariamente, embora a publicação de conteúdos novos seja importante para a visibilidade do artista – vale destacar que aqueles que se dedicam à net arte desde o início conseguem sobreviver sem a escravidão imposta pelos *feeds* de notícia das redes sociais. É uma estratégia de resistência ao mercado formal da arte que demonstra resultados positivos se o internauta volta em busca de informação e passa a seguir o *feed* e/ou página do artista.

A sensibilidade poética permitida por esse fluxo de informação na internet desconstrói a figura do artista de antes, sitiado no ateliê e longe da influência “mundana” do dia a dia; ao compartilhar trivialidades ou algo considerado importante, ele retroalimenta sua presença na internet e a curiosidade dos usuários atingidos pela sua esfera de influência - artista e público estão engajados na mesma atividade de navegação, necessária a ambos. Bulhões (2012, p.56) informa que “o que funciona com a rede é a possibilidade de receber respostas imediatas, criando, via computador, uma inter-relação processual. Além disso, as conexões se expandem além dos espaços especializados, abrangendo um público muito mais diversificado”. O rompimento com essas normas pela internet e redes sociais é terreno fértil para construções identitárias em desenvolvimento na arte contemporânea, e que merecem consideração para entendermos como funcionam esses dispositivos tecnológicos em conjunto com a subjetividade humana. O tempo será ferramenta qualitativa para testar a contundência da obra e do artista - segundo a norma padrão que também depende de certa adesão de figuras importantes do sistema da arte -, e só ele, irrevogavelmente fluído nas vias digitais, nos indicará as fronteiras híbridas que constituem os modos de fazer e consumir a arte pelas perspectivas do artista, da crítica e do público, todos inseridos na sociedade midiaticizada.

2.4 O mundo poliforme da pós-produção de Anne Horel e Petra Cortright

Anne Horel e Petra Cortright partilham semelhanças em relação a seu processo criativo e suas carreiras: são mulheres jovens, antenadas, gostam de moda, preocupam-se com o comportamento consumista da sociedade atual, estão atentas às mudanças do mundo real e no das celebridades, além de serem apaixonadas por internet e aplicativos de redes sociais. O olhar crítico de ambas é permeado de um senso de humor impossível de ignorar e seus trabalhos incluem uma metodologia de pesquisa que inclui acumular dados em texto, áudio, vídeo e imagens para dar forma às suas criações, sempre coloridas e que se enquadram no

processo de pós-produção enunciado por Nicholas Bourriaud. Por estarem sempre conectadas à internet, essas artistas manipulam uma quantidade incrível de dados, os reconfigurando a todo o tempo com sua arte; a prática que realizam, talvez inadvertidamente, se assemelha aos novos modos de subjetivação online, permeados pela navegação contínua entre hyperlinks e marcas da interatividade possibilitadas pelo convívio em aplicativos de redes sociais online. Anne e Petra diluem as fronteiras entre trabalho e vida pessoal ao imprimirem não só rastros de suas peculiaridades no que fazem, mas por englobarem práticas que tomaram forma durante a evolução do ciberespaço e as trocas contínuas entre seus participantes. A escolha das duas se deu pelas similaridades na elaboração e reprodução de seus trabalhos, mas também por serem mulheres pertencentes a um novo ramo da arte contemporânea ainda em expansão, chamado de Arte em Redes Sociais (ou, no inglês, *Social Media Art*). Ao contrário do período da arte moderna e o do início da contemporânea, dominada por homens - principalmente nas exposições em museus, como historicamente comprovado pelo grupo *Guerrilla Girls*^{44, 45, 46} e outras iniciativas^{47, 48} - a arte em redes sociais ainda não foi enquadrada como território majoritariamente masculino. A aparente (ou não averiguada) falta de um componente misógino entre esse novo grupo de artistas é reconfortante, e torna a tarefa de enunciar dois de seus membros do sexo feminino algo fundamental e apenas de viés analítico e não sexista - para contrabalançar predileções anteriores -, conforme abaixo.

2.4.1 Anne Horel

Anne Horel é uma francesa de 33 anos que se intitula artista de mídias sociais, colagem, vídeo, GIF, além de “exploradora fashion”, “verificadora de inonografia”, videógrafa, performer e colunista de rádio e TV⁴⁹. Na última atualização feita na página inicial de seu site, em 17 de abril desse ano, - que também conta com um link disponibilizando sua biografia - ela incluiu como profissão o termo “*Social Media Artist*”, ou artista de mídias sociais, termo em inglês (citado em português, acima) e que conta com poucos adeptos na história da arte contemporânea. Até a conclusão de uma série de entrevistas conduzidas por mim entre fevereiro e novembro de 2016⁵⁰ ela preferia ser chamada de “artista digital”, por entender que seu trabalho não focava apenas nas mídias sociais. Talvez essa mudança tardia na

⁴⁴ Disponível em <https://www.guerrillagirls.com/naked-through-the-ages>

⁴⁵ Disponível em <https://www.guerrillagirls.com/19871988-projects/do2kczbhi4xim84bn86nwo7ukag33x>

⁴⁶ Disponível em <https://www.guerrillagirls.com/1985-projects/ahg17jnxxsl4jwhlw2bvql6a6yr3rw>

⁴⁷ Disponível em <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/the-womens-blog-with-jane-martinson/2013/may/24/women-art-great-artists-men>

⁴⁸ Disponível em <http://www.thewhitereview.org/art/redressing-the-balance-women-in-the-art-world/>

⁴⁹ Disponível em <http://www.annehorel.com/>

⁵⁰ A entrevista na íntegra está disponível em anexo

nomenclatura da profissão – sobre a qual não pude averiguar – tenha sido reflexo de sua atuação crescente na esfera virtual, principalmente a partir de janeiro deste ano, quando ela iniciou várias séries de animações disponibilizadas em sua página do Instagram. Sua rede social com o maior número de seguidores era o Vine, mas, com a descontinuação deste⁵¹, o Instagram tornou-se a melhor vitrine para exposição de sua criatividade – e ao que tudo indica, pela periodicidade maior de publicações, seu fôlego criativo não dá sinais de arrefecer, ainda que esse pequeno revés tenha acontecido e impedido alguns de seus seguidores de continuar a prestigiá-la por aquele aplicativo⁵². Foi notado, entretanto, o uso menos frequente de outras redes sociais nas quais a artista tinha perfil.

Anne cria um mundo na tela digital onde pedaços voadores de pizza multiplicam-se nas bocas, olhos e cenários de seus personagens aluados – a iguaria italiana está presente em parte significativa de suas obras, assim como referências a gatos, esculturas famosas e personalidades da mídia. Cores não são usadas com comedimento algum; muito pelo contrário: elas dão o toque essencial à miríade de estímulos visuais que tornam seus temas tão vibrantes. Com o Snapchat – aplicativo que permite ao usuário postar vídeos e imagens com tempo pré-determinado de visualização –, fica evidente que o uso de muitos dos elementos em sua obra se dá porque eles também estão presentes na vida diária da artista. Foi através desse aplicativo, aliás, que se deu nosso primeiro contato, em meado de 2015; ele funcionou como uma extensão do olho da artista, como se me permitisse acesso aos bastidores de seu processo criativo. Assim como pintores da Renascença se voltavam aos céus e às narrativas bíblicas e mitologias para inspiração, e Gustave Courbet pintava o dia-a-dia do século dezenove diante de seus olhos, Anne faz das informações trazidas pelas telas de computadores, televisões e de dispositivos móveis a matéria prima para seu trabalho, baseado no cotidiano do ambiente informacional ao qual ela e muitos de nós estamos atrelados. Embora seja difícil mensurar e obter dados sobre usuários⁵³, o público das redes sociais por onde a artista deixa seu rastro é tão jovem quanto ela, e certamente acostumado à vida cibernética e à pluralidade de imagens que nos é fornecida a cada clique na web.

Se Anne faz algo que talvez resulte em algum estranhamento por parte deles, é provável que seja sua arte: totalmente virtual – diferente da fisicalidade dos quadros e esculturas

⁵¹ Disponível em <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/27/twitter-vine-video-sharing-mobile-app-shut-down-costs>

⁵² Disponível em <https://www.instagram.com/p/BMFJVLrDDmL/?taken-by=annehorel>

⁵³ Os dados são referentes ao uso somente nos Estados Unidos. Disponível em <http://www.pewinternet.org/2016/11/11/social-media-update-2016/>

costumeiros -, mas não menos importante ou indicativa dos tempos atuais. Suas vídeo-animações e colagens são pequenas meditações sobre temas correntes como a apatia⁵⁴, desejo⁵⁵, relacionamentos⁵⁶, obsessão⁵⁷ e também assuntos corriqueiros como as transformações pelas quais passou a cantora e atriz Miley Cyrus⁵⁸, o Oscar do ator Leonardo DiCaprio⁵⁹ e a necessidade da artista de comer pizza⁶⁰, seu alimento favorito. Recentemente, devido a seu sucesso, ela foi comissionada para criar vinhetas para o MTV Video Music Awards e participar de um quadro fixo num programa de rádio, além de ter sido comissionada pela empresa de cosméticos Guerlain para fazer campanhas nas redes sociais da marca⁶¹.

Numa peça chamada *Emoji Art History*⁶², de outubro de 2014, a artista selecionou pinturas famosas de René Magritte, do conterrâneo Édouard Manet, Lucas Cranach - O Velho, Vincent Van Gogh, Sandro Botticelli, Johannes Vermeer, Frida Kahlo, David Hockney, entre outros, e as modificou: ela construiu, numa sequência ilógica, sua própria 'história da arte' com a utilização de emojis e GIFs, desnudando de seriedade algumas obras de nomes de peso do mundo das Belas Artes para torná-las um gracejo visual construído a partir da comicidade – marca registrada de seu trabalho.



Figura 14. Da esquerda para a direita, as obras da artista Anne Horel, feitas, respectivamente, a partir de quadros célebres de Manet, Van Gogh e Lucas Cranach - O Velho; *Emoji Art History*, Anne Horel, 2014, disponível em <<http://www.annehorel.com/emoji-art-history>>.

⁵⁴ Disponível em https://www.instagram.com/p/BMb_3xYjsJ4/?taken-by=annehorel

⁵⁵ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BKpUJk0j3w6/?taken-by=annehorel>

⁵⁶ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BIdYzHSD-oK/?taken-by=annehorel>

⁵⁷ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BE6XxinlZaB/?taken-by=annehorel>

⁵⁸ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BKWPCsAjv4J/?taken-by=annehorel>

⁵⁹ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BCXIs8JFZYZ/?taken-by=annehorel>

⁶⁰ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BAmuI-fFZbo/?taken-by=annehorel>

⁶¹ Disponível em <http://www.annehorel.com/animation>

⁶² Disponível em <http://www.annehorel.com/emoji-art-history>

Adão e Eva, de Cranach, dividem uma pizza em vez da maçã original, enquanto olham com desconfiança seus arredores; a moça do brinco de pérola, de Vermeer, come pizza; a orelha de Van Gogh – já extirpada – reaparece e se desprende de sua cabeça; a Olympia, de Manet, aponta para o fantasma do símbolo do Snapchat, enquanto sua ama lhe oferece hibiscos dançantes; uma formiga pula do trampolim em direção à piscina de David Hockney, ambientada numa casa de arquitetura modernista. Personagens e cenários conhecidos do público parecem ingressar numa comédia pastelão, sem roteiro definido, assim como em outra série, chamada *GIF & Vine Movie Remakes*, na qual Anne Horel refaz, utilizando GIFs e a plataforma Vine, animações de curta duração utilizando elementos de filmes como O Lobo de Wall Street, Clube de Compras Dallas e Frozen – a personagem principal, Elza, segura um boneco de neve com a cabeça de Jack Nicholson semicongelada, retirada de uma das cenas de O Iluminado. Porém, seu trabalho mais interessante é “JCVD versus internet”, discutido abaixo.

2.4.2 JCVD versus internet

O vídeo “JCVD versus internet”, com duração de 1 minuto e postado no Instagram em fevereiro deste ano, foi feito a partir de imagens disponibilizadas em fevereiro de 2014 pelo ator Jean Claude Van Damme para um desafio aos internautas por meio do site Funny or Die⁶³: nelas, o ator faz peripécias na frente do fundo verde para chroma-key⁶⁴, com a intenção de que usuários modifiquem-nas livremente para fazerem seus filmes de ação de forma gratuita⁶⁵. À época, a resposta dos internautas foi significativa e somente agora, exatos três anos após o anúncio dos escolhidos, Anne Horel resolveu apresentar sua versão no Instagram para seus seguidores, embora já tivesse participado da competição em 2014⁶⁶.

A produção de vídeos da artista não costuma ultrapassar os 10 ou 15 segundos e tem um número determinado de elementos em tela que se repetem continuamente, não seguindo uma narrativa lógica e bem desenvolvida de início, meio e fim^{67, 68, 69}. Seus trabalhos também seguem um padrão de simetria visual entre o plano de fundo e os elementos animados, como

⁶³ Disponível em <http://www.funnyordie.com/videos/1f1fa1bf23/jcvs-make-my-movie-challenge>

⁶⁴ O chroma-key é utilizado com o intuito de eliminar o fundo de uma imagem, geralmente verde ou azul, para que personagens e objetos sejam combinados com outras imagens de fundo. É um aspecto conhecido da pós-produção para filmes e televisão que necessita do uso de efeitos especiais – geralmente de custo elevado –, mas que podem ser feitos por qualquer indivíduo que saiba utilizar softwares de edição de vídeo, com maior ou menor grau de rebuscamento, dependendo do resultado desejado.

⁶⁵ Disponível em <https://twitter.com/JCVD/status/439695013870845953>

⁶⁶ Disponível em <http://www.funnyordie.com/videos/0bc851d8a4/jcvs-vs-internet>

⁶⁷ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BPXIjstjJxS/?taken-by=annehorel>

⁶⁸ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BOF4ZDwjs4d/?taken-by=annehorel>

⁶⁹ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BMuty3Fjm8j/?taken-by=annehorel>

se fossem imagens caleidoscópicas^{70, 71, 72}, com a adição de fotos e animações de partes do corpo humano sobrepondo a frieza e o branco estático e esculpido dos bustos, pelos quais tem predileção^{73, 74, 75}, além de elementos que remetem ao uso de softwares do Windows e da Apple – janelas da interface gráfica^{76, 77, 78} - e os sempre presentes emojis^{79, 80, 81, 82}. Com “JCVD versus internet”, somos levados a um resgate histórico de imagens provenientes das tecnologias de entretenimento, computação e telefonia móvel dos anos oitenta até a atualidade, composto por quatro elementos importantes e cruciais do vocabulário imagético da artista – e aos quais muitos de nós ainda temos acesso: videogames, desenhos animados e filmes da televisão, computadores e celulares. De certa forma, também temos uma mostra não cronológica da evolução gráfica das interfaces digitais que foram responsáveis por propiciar as criações em arte computacional, web arte e a arte em redes sociais.

O início do vídeo assemelha-se às antigas animações em Macromedia Flash⁸³: uma barra de progresso indica ao usuário o carregamento de dados referentes à tarefa a ser executada, sob a expressão “*Starting Up*” (‘Inicializando’, tradução para o português); o título, escrito em fontes sem Serifa, com sombreado e em cores diferentes, lembra as criações feitas com o obsoleto software Banner - para criação de banners e anúncios -, com o qual muitos provavelmente já brincaram ao fazer cartões de aniversário, por exemplo, utilizando as primeiras impressoras coloridas para ambientes domésticos. Após o carregamento de dados ser completo, surge um personagem antagonista – possivelmente representando a internet - que diz “*Surprise, motherfucker!*” (‘Surpresa, filho da puta!’), e a partir desse ponto-gatilho começa a narrativa pastelão.

⁷⁰ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BLo3wVzDDyo/?taken-by=annehorel>

⁷¹ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BK-yPkyDV9W/?taken-by=annehorel>

⁷² Disponível em <https://www.instagram.com/p/BKnObcCDONY/?taken-by=annehorel>

⁷³ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BDjRR7PIZeQ/?taken-by=annehorel>

⁷⁴ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BEZVLfulZSd/?taken-by=annehorel>

⁷⁵ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BEjQ0IVFZVI/?taken-by=annehorel>

⁷⁶ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BDaoBqMFZW3/?taken-by=annehorel>

⁷⁷ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BDVjN5AFZUY/?taken-by=annehorel>

⁷⁸ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BC6GOA5FZbA/?taken-by=annehorel>

⁷⁹ Imagens em miniatura, como rostos, comidas, animais e objetos, por exemplo, que podem ser utilizadas no corpo de um texto em mídias digitais. As redes sociais popularizaram a utilização desse recurso.

⁸⁰ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BCeONuDIZYI/?taken-by=annehorel>

⁸¹ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BBtSlySFZT8/?taken-by=annehorel>

⁸² Disponível em <https://www.instagram.com/p/9MOHDHIZaN/?taken-by=annehorel>

⁸³ O software é chamado de Adobe Flash atualmente, pois a empresa foi adquirida pela Adobe Systems em 2005. Ele é utilizado primariamente para criação de gráficos vetoriais – além de suportar vídeos e imagens em padrão bitmap – e animações, que podem ser embutidas num navegador da web e também para desktops, smartphones, celulares, televisores e tablets.



Figura 15. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

Ao contrário dos personagens sempre combativos representados por Van Damme, de início ele parece assustado com a afronta do vilão e sai de cena, afugentado. Aparece, então, a expressão imperativa “*Fight*” (‘Lute’), do jogo de luta *Street Fighter* (de 1987), declarando o início do combate, acompanhada de uma espiral com emojis apreensivos e



Figura 16. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

da profusão de elementos em animação que continuam até o final e compõem uma amostra de muitos dos componentes e temas utilizados por Anne Horel durante sua carreira. O herói volta

para chutar um busto feminino com celular em punho e empurrar um modelo de celular antigo da Nokia; ele mira o dócil Gizmo, um bichinho do filme *Gremlins* (1984), mas não atira, embora a mensagem “*My advice is kill him*” (meu conselho é que você mate-o’) surja num balão de diálogo entre símbolos das redes sociais Snapchat, Facebook, Tumblr, panquecas, rosquinhas de massa frita, o chocolate Snickers, símbolos obscenos, o Mestre Kame do desenho animado *Dragon Ball* (de 1986) e os dizeres “whatever foverer” (‘Tanto faz pra sempre’); ao desistir da tentativa, ele segue atirando e metralhando contra uma estátua cuja cabeça é uma pizza, e as cabeças de Michael Cera – o ator rebate dizendo “*I am Prada you are crocs*” (‘Eu sou Prada, você é Crocs’⁸⁴), numa tentativa de desprestigiar o protagonista -, Kanye West, Miley Cyrus e Justin Bieber, três cantores famosos pelos comportamentos polêmicos (Kanye tem na cabeça uma coroa de flores, Miley vomita arco-íris e Justin empunha uma arma); ao fundo, uma estátua feminina cabisbaixa clama por atenção ao dizer “*please pay attention to me*” (‘por favor, preste atenção em mim!’).



Figura 17. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

O ator Ryan Gosling irrompe em cena e tenta beijá-lo, inflamando ainda mais a tensa situação: o rosto de Van Damme se transforma no choroso meme⁸⁵ *Forever Alone*⁸⁶ (‘sozinho pra sempre’) e a frase “*i’m going to murder you...*” (‘Vou te assassinar...’) dá o tom da

⁸⁴ Calçado feito de borracha vulcanizada e sem muito rebuscamento se comparado ao luxo da grife Prada.

⁸⁵ Memes são geralmente imagens ou animações – podendo ser apenas frases ou palavras soltas -, acompanhadas de texto ou não, que alcançam muita popularidade entre usuários da internet. Elas são usadas para contextualizar situações e fatos compartilhados pelos cibernautas e é comum terem um tom cômico.

⁸⁶ Disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/forever-alone>

violência, para a consternação de Clippy⁸⁷, um gato e um castor, enquanto um pedreiro com a placa de “*Twerk*” (significa ‘rebolar’) em mãos dança e provoca.



Figura 18. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.



Figura 19. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

⁸⁷ Personagem interativo criado pela Microsoft nos anos noventa e que ajudava os usuários dos softwares Microsoft Office caso clicassem na opção ‘Ajuda’. É um clipe de papel com sobrancelhas e olhos grandes e amigáveis.



Figura 20. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.



Figura 21. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

Em uma sucessão de imagens, incluindo a aparição de Rei Hino – a Sailor Mars do desenho japonês *Sailor Moon* (1992) –, o chocolate Wonka e uma janela de comando, uma banana de metralhadora em punho hesita em atirar, pois a opção “*slide to unlock*” (‘deslize para desbloquear’), presente nos celulares da Apple, está desativada na arma; a popular gíria “YOLO” (acrônimo de ‘*You Only Live Once*’, ou “Você só vive uma vez”) surge para incrementar o tom de ironia em contexto.



Figura 22. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.



Figura 23. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

Ao contrário da hesitante fruta, o personagem principal dispara desajeitadamente para cima, atingindo: um alien, um pretzel (pão tradicional alemão), limões, um cachorro da raça Pug, o símbolo da rede social Vine, uma lixeira, gatos, brócolis, os atores Ryan Gosling, Benedict Cumberbatch, Julia Louis-Dreyfus e Gwyneth Paltrow, um personagem do game *Angry Birds*, uma cueca com estampas do ex-presidente Barack Obama e um copo plástico de café; as expressões “WOW” e “HD” (respectivamente ‘uau’ e ‘alta definição, do inglês *High*

Definition), sobrevivem como as onomatopeias indicativas de luta dos seriados americanos e dos quadrinhos japoneses, porém de cunho divertido e não bélico.



Figura 24. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

Em seguida aparecem George Constanza (personagem da série *Seinfeld*, de 1989, interpretado por Jason Alexander), pizzas advindas de uma máquina de fax, outro cachorro – da raça Corgi –, uma berinjela, Kirby – personagem de vários games da Nintendo –, um peru de ação de graças típico dos EUA e a frase “*thanks for making me cum so hard last night*” (‘obrigado por me fazer gozar tanto na noite passada’), razão porque Van Damme parece abaixar e se esquivar do tiroteio ao qual deu início. A partir desse momento ele parece acuado, como se fugisse do compromisso de relacionamento imaginário causado pelo beijo gay roubado por Ryan Gosling, e ajeita os óculos como se buscasse uma solução; à sua esquerda, um gato zombeteiro mostra a língua e a medalha onde se lê “*didn’t leave the house today*” [sic] (‘eu não saí de casa hoje’) e à direita a estátua do Davi de Michelangelo une-se à cabeça de James Franco – o corpo do herói mitológico, tido como exemplo de beleza masculina, tem seu rosto trocado pelo o do ator de Hollywood, cujos filmes recentes de temática homossexual colocaram sua sexualidade à prova na mídia. A união dessas duas imagens funciona como recurso apelativo: um homem aparentemente irresistível está desimpedido, embora o homoerotismo não tenha apelo com o heterossexual Van Damme.

No intuito de livrar-se da situação, ele arma uma bomba portátil ao mesmo tempo em que Katy Perry sai do icônico encanamento verde dos games *Super Mario Bros*; um cravo

vermelho (símbolo de paixão e amor) girando ao fundo é atingido por um cão de pelo escuro da raça Lulu da Pomerânia, sinalizando a impossibilidade de sentimento correspondido que a flor poderia sugerir.

A câmera muda de posição e mostra a perspectiva do protagonista, agora atônito, quando Miley Cyrus aparece sensualizando sob a bola de demolição (de seu famoso videoclipe *Wrecking Ball*, de 2013) e o personagem Wario (da Nintendo), um menino fantasiado de Peter Pan, outro gato e um pacote de presente convergem para o meio da cena. Adentrando pela direita, como num efeito de apresentação exagerado do programa Microsoft PowerPoint, Miley parece caçar de Van Damme ao proferir *“I used to have a crush on you when you were cute”* (‘Eu costumava ter uma queda por você quando você era bonitinho’); em seguida ele usa uma espada para desviar dos ataques de um cubo de Rubik, um tubarão branco, um Iphone S4 de tela quebrada e o personagem Junior Healy do filme ‘O Pestinha 3’, em meio aos dizeres *“oops”* (palavra usada para mostrar reconhecimento de um erro ou acidente menor, muitas vezes como parte de um pedido de desculpas) e *“lol”* (acrônimo de *‘Laugh Out Loud’*, e em português quer dizer ‘gargalhada zombeteira’ ou ‘muitas risadas’).



Figura 25. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

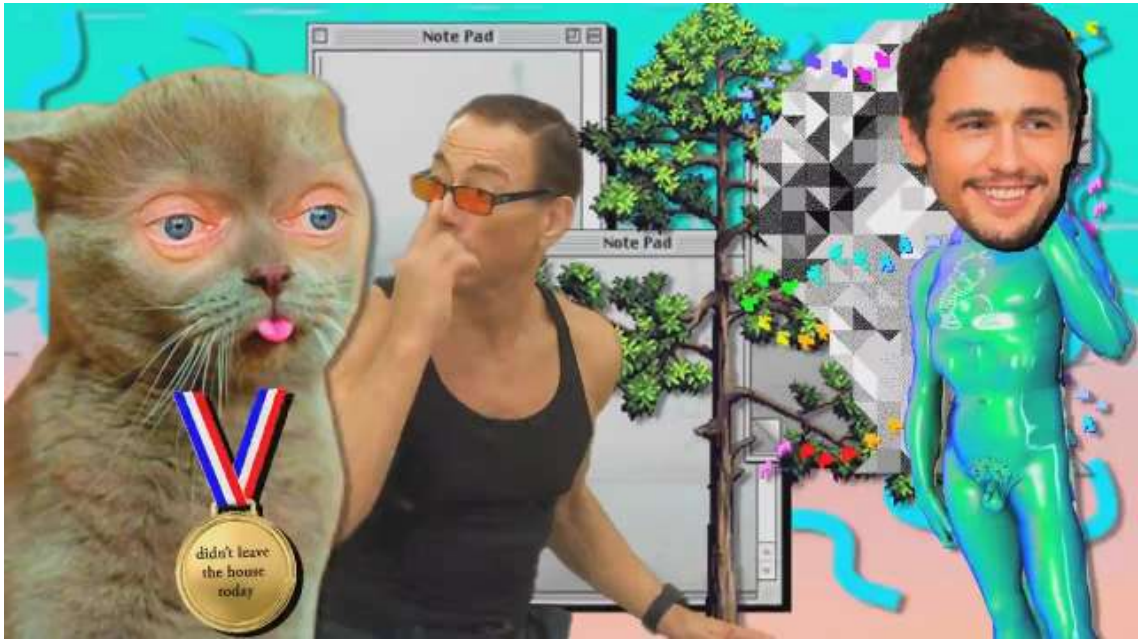


Figura 26. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.



Figura 27. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

Quando ele se prepara para retaliar sua algoz – Miley –, Bart Simpson eleva-se, rindo ao fazer ‘bundalelê’ (o ato de baixar as calças e mostrar as nádegas desnudas) para pronunciar “*you look like a drug addict but in a good way*” (‘você parece um drogado, mas de um jeito bom’),

flanqueado pela ativa Senhorita Potts e seu afável filho Chip (o bule e a xícara de chá falantes, do desenho ‘A Bela e a Fera’, de 1991). Ainda indeciso, como demonstrado no close, Van Damme observa a figura fofa de um labrador e ataca em vão com a espada trêmula, afugentando um macarrone, uma porção de chips de tacos e o tagarela Bob Esponja; à direita, outro busto masculino e com máscara de unicórnio se revela novamente em gato zombeteiro e com um sinuoso “*unfollowing you*” [sic] (dar *unfollow*, na linguagem das redes sociais, equivale a ‘deixar de seguir determinado perfil’) o bichano comunica que vai desfazer a amizade com Van Damme. Nesse instante, o rosto do animal é coberto com os óculos de sol do meme *Deal With It*⁸⁸ (usado de forma irônica para reforçar a opinião de alguém em contraponto à outra) e a bomba explode, seguida de “*deal with it*” e “OMG” (‘lide com isso’ e ‘Oh, Meu Deus!’, do acrônimo inglês ‘Oh, My God’), e “destroços” compostos por lichias, outro Iphone 4S com a tela quebrada, cereais na tigela, um hambúrguer, café do Starbucks, macarrão instantâneo, um teclado de Mac e uma torrada com abacate e maçãs.



Figura 28. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

⁸⁸ Disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/deal-with-it>



Figura 29. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.



Figura 30. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.



Figura 31. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.



Figura 32. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.



Figura 33. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

No penúltimo segmento do vídeo, o protagonista agoniza de forma exagerada com a mão esquerda no peito enquanto estende o braço direito em direção ao telespectador, na tentativa de recuperar o fôlego e conseguir alguma ajuda. Mas ele está em outro plano astral, talvez no céu da internet, como indicado pela mensagem “*heaven.html*” (‘céu.html’)⁸⁹ e o arco-íris, sobre o olhar confuso da menina Chloe⁹⁰ (outro meme) e envolto por elementos bem simbólicos como o abacaxi e o amargo limão (as frutas pode significar revezes, fracassos), o pequeno cordeiro (associado ao sacrifício para os deuses) e o desenho de um cérebro num prato, espetado por um garfo (fim da atividade cerebral e, portanto, da vida).

O último segmento do vídeo apresenta a expressão “*see you again*” (‘nos vemos novamente’), seguidas de “*someday somewhere*” (‘algum dia em algum lugar’) e no centro da cena vemos uma imagem da Terra sob grama artificial, adicionada ao “.com” para dar a ideia de um local online; à esquerda temos os símbolos de caixa de mensagens do Iphone (com 747 mensagens não lidas) e de ligações perdidas (totalizando 33) e à direita um Ipad está de costas no que aparenta ser uma ilha deserta. A trilha sonora de fundo é a cacofonia dos sons dos antigos modems de computadores, que eram ligados às linhas telefônicas para obter acesso à internet -

⁸⁹ HTML é uma abreviação da expressão inglesa *Hyper Text Markup Language* (linguagem de marcação de hipertexto). É uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web que pode originar ligações entre imagens, vídeo e áudio de diferentes locais na internet.

⁹⁰ Disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/side-eyeing-chloe>

esse barulho é muito associado à primeira geração de computadores domésticos dos anos noventa – e demonstram a impossibilidade de resposta para as mensagens e ligações citadas acima. Jean Claude Van Damme está “morto”, ou off-line (desconectado).



Figura 34. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.



Figura 35. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

Por fim, Anne Horel aproveita os segundos finais do vídeo para transformá-lo numa espécie de cartão de visita improvável: embora os símbolos das redes sociais que aparecem na tela não permitam links, ela demonstra ter perfis no Facebook, Twitter, Tumblr, YouTube, Vine e Instagram (existe um coração pulsante com a palavra ‘internet’, indicando os aplicativos por ela usados); no canto superior esquerdo lê-se “Welcome to my home page” (‘bem vindos à minha página inicial’) com o símbolo de compartilhar junto da palavra “this” (‘isto’) – ‘compartilhe isso’ é a mensagem desejada. No canto superior direito, acima do nome da artista e de seu site oficial, lê-se “Download Free Internet Friends” (‘Faça o download de amigos grátis de internet’), seguido de “click here” (‘clique aqui’). Embora exista um sentido de brincadeira sexual e comédia – Miley Cyrus lambe a cabeça de aço de uma marreta, ao fundo, e Van Damme repete movimentos sexuais com um martelo em punho -, o teor publicitário existe e também o pedido da artista para que os internautas sigam-na nas redes sociais. O ator de filmes de pancadaria sempre sobrevive aos embates decisivos e, por um infortúnio criado por Anne Horel, acaba sucumbindo ao final dessa miniaventura perante o mundo virtual do “tudo é possível”, contra um romance gay irreal e a imagem desgastada que o impede de flertar com mulheres – coincidentemente iniciada nos anos oitenta e de duração até os dias atuais. Van Damme parece não conseguir vencer o descrédito que lhe é imposto pelos personagens e elementos alucados - porém de muito sentido - que povoam os cenários por onde passa. Para se defender, é claro, ele apela para as armas – companheiras de suas peripécias nas telonas de Hollywood -, mas a história não acaba bem.



Figura 36. Captura de tela de vídeo 'JCVD versus Internet' (2014), de Anne Horel.

Se pensarmos em “*JCDV versus internet*” como um cartão de visitas virtual da artista, os internautas podem entender o vídeo como uma propaganda gratuita e muito bem feita do talento de Anne Horel, de sua habilidade de construir cenários, simular narrativas e dar roteiro a algo previamente combinado. Se encararmos a hipotética morte de Van Damme como uma mensagem subliminar sobre sua carreira fílmica numa época de efeitos especiais e a economia de informação de velocidade surpreendente, a artista desponta como uma espécie de salvadora da pátria, por poder ter talento o suficiente para recriar um mundo virtual onde tudo são possibilidades – a internet pode reviver trajetórias antes de prestígio por meio de compartilhamentos, menções, links, tudo o que possa gerar visibilidade (ao contrário da programação controlada e paga das redes de televisão). Pode ser que a mensagem do vídeo também seja um alerta sobre a troca de dados em níveis imensuráveis proporcionada por esse ambiente online comum a todos os usuários da rede: assim como Van Damme, somos “atacados” por fatos, casos, narrativas, publicidade, signos, sons, textos e inúmeras imagens com os quais não sabemos ao certo o que fazer. Onde estocá-los ou como utilizá-los podem ser indagações de difícil resolução na medida em que ao navegar pela web não existe maneira de ficarmos isentos ao fluxo informacional. Se no mundo virtual estamos, operacionalizamos ações e sofremos as consequências em cada clique, a cada comentário, a cada hyperlink. Por esse ponto de vista, a internet se assemelha a um campo de batalha, ou a uma guerra fria moderna – e computacional – com desdobramentos no nosso dia a dia e na maneira como enxergamos o mundo e fazemos parte dele. A interação do mundo real com o virtual pode nem sempre ser benéfica, ainda que tenhamos maneiras de nos defender: a exemplo do valente Van Damme, conhecido por utilizar a força física para superar problemas, na arena do ciberespaço a luta corporal e as armas não conseguem ferir a imaterialidade, sendo, portanto, inúteis - como o vídeo nos mostra de forma engraçada.

2.4.3 Petra Cortright

Petra Cortright nasceu na Califórnia, filha de mãe artista, e estudou na renomada Parsons The New School for Design, em Nova Iorque, e também no California College of the Arts, em São Francisco. Seus trabalhos abordam a relação dos usuários com o mundo hipermidiático disponível através da internet e das redes sociais, e dos processos de subjetivação e estranhamento que surgem pelo consumo desse tipo de mídia – a maioria é feita em vídeo, seu suporte favorito, e depois colocada no YouTube. O pano de fundo é geralmente o quarto da artista - esteja ele arrumado ou não -, a sala de estar ou os arredores de sua residência; não existe maquiagem muito elaborada ou outro tipo de ornamentos luxuosos para realçar sua já

óbvia beleza, talvez por isso ela tenha sido convidada pela estilista Stella McCartney a criar vídeos de curta duração para a coleção de outono-inverno 2014⁹¹, parceria que se repetiu em 2015⁹². Trilhas sonoras são facultativas: um som incidente nos vídeos, porém, é o latido de seu cão de estimação, o coadjuvante sonoro ocasional. Outro elemento recorrente são os Emojis⁹³ - utilizados por ela desde 2005 - popularizados pelas redes sociais surgidas no ano anterior, e que se tornaram parte da linguagem comum do ambiente tanto da rede quanto desses aplicativos de interconexão de usuários.



Figura 37. Captura de tela do vídeo Confetti (2014), de Petra Cortright em colaboração com a estilista Stella McCartney.

Animações em GIF⁹⁴, colagens e pinturas virtuais - disponíveis no website oficial - também fazem parte do acervo, mas o que chama atenção em sua produção é a relação entre o indivíduo que se apresenta de forma passiva frente à tela do computador, o papel da autoimagem da mulher num mundo onde a ditadura da aparência é potencializada pelas mídias e como a tecnologia que promove a superexposição dos indivíduos reage a isso.

⁹¹ <http://www.dazeddigital.com/fashion/article/21150/1/petra-cortright-has-teamed-up-with-stella-mccartney>

⁹² <http://en.vogue.fr/fashion-videos/fashion-story/videos/stella-mccartney-x-adidas-dans-loeil-de-petra-cortright/9832>

⁹³ Imagens prontas e em miniatura, como rostos, comidas, animais e objetos, por exemplo, que podem ser utilizadas no corpo de um texto em mídias digitais, no computador ou celular. As redes sociais popularizaram a utilização desse recurso, cujo nome vem do japonês e é uma junção das palavras emoção e imagem.

⁹⁴ Do inglês '*Graphics Interchange Format*', é uma imagem em formato de bitmap, utilizada de forma estática ou, de forma frequente, como animação de curta duração, a partir de uma tabela restrita de cores.

Efeitos de distorção imagética aparecem em vários vídeos, principalmente nos que a artista aparece manipulando os cabelos – símbolo, por excelência, da sensualidade feminina – como em *Sickhair*⁹⁵ (2011) e *Sickwoof*⁹⁶ (2011), ou em *SSSSSSSSSSSSWWWWRRRRRLLLLLL*⁹⁷ (2008), quando as distorções ocorrem no corpo inteiro de Petra, que se move com roupas coloridas enquanto uma folha de maconha estampa seu rosto – o vídeo é uma provocação, feito no ano em que o estado do Colorado liberou o uso da maconha medicinal, causando uma divisão de opinião entre políticos do senado americano.



Figura 38. Captura de tela do vídeo 'Vvebcam' (2007), de Petra Cortright.

Um de seus trabalhos mais comentados e controversos foi *Vvebcam*⁹⁸ (2007), no qual a artista se posicionou em frente à uma webcam enquanto vários Emojis, GIFs e animações dividem a tela com seu olhar distante, o rosto em close. Durante um minuto e quarenta e três segundos o vídeo ressalta o próprio ato de assistir a vídeos online. A vigilância passiva da tela é duplicada na do próprio internauta que acessa a obra naquele momento, também consumindo conteúdo online enquanto a cena aparentemente monótona se torna palco de transformações realçadas pelos elementos extras que a compõem. O narcisismo da sociedade atual, viciada nas fotos em estilo *selfie* - só tornados possíveis pelas redes sociais aliadas a smartphones com câmera frontal - já era elemento presente no trabalho de Petra em 2007, muitos anos antes da popularização desse atual capricho. Aplicativos que trabalham com foto e vídeo passíveis de

⁹⁵ http://www.petracortright.com/sickhands_sickhair.html

⁹⁶ <http://www.petracortright.com/sickwoof.html>

⁹⁷ <http://www.petracortright.com/SSSSSSSSSSSSWWWWRRRRRLLLLLL.html>

⁹⁸ <http://archive.rhizome.org/artbase/53474/vvebcam.html>

manipulação, como o Instagram e Snapchat – as redes sociais que mais crescem entre adolescentes⁹⁹ - têm maior apelo por permitir que a imagem final seja recriada, reconfigurada de acordo com a vontade de seu autor. A utilização desse tipo de tecnologia foi bastante explorada por videoartistas da era da web arte, nos anos noventa, bem como pela geração pós Web 2.0, da qual a referida artista é representante.

Foi também uma característica dessa segunda geração da internet a responsável por tirar *Vvebcam* do ar no YouTube: o vídeo foi censurado por conter 733 *tags* - as etiquetas de marcação de conteúdo que facilitam mecanismos de pesquisa na internet, tanto em websites normais quanto nas redes sociais, geralmente precedidas do símbolo cerquilha (#)¹⁰⁰ -, incluindo ‘*tits*’ e ‘*boobs*’ (termos depreciativos para indicar os seios femininos), ‘*vagina*’ e ‘*sex*’. Petra argumentou que as *tags* não foram usadas de modo aleatório, e sim porque elas constavam numa lista padrão de lixo eletrônico da internet – o exato motivo do chiste proposto pela autora. A obra, mesmo tendo sido exibida mundialmente, compartilhada entre vários usuários e mencionada em trabalhos acadêmicos, ainda assim permanece banida e sua única cópia disponível está no banco de dados do site Rhizome. Para dar seguimento às questões propostas por este estudo, apresento uma breve discussão sobre a obra *Male Female Child* (2008), de Petra Cortright.

2.4.4 Male Female Child

*Male Female Child*¹⁰¹, de 2008, é composto de três vídeos publicados separadamente na rede social Vimeo - de compartilhamento de vídeos – e depois reunidos na página oficial da artista na internet: *Male*, *Female* e *Child* - ou, em português, Homem, Mulher e Criança (tradução nossa). As três peças incluem retratos feitos por artistas do passado e que foram modificados com a utilização de Emojis e da versão de um aplicativo para computador chamado CrazyTalk¹⁰², que permite incluir movimento e som a qualquer imagem digital. Diálogos imaginários exaltando o revolucionário uso do aplicativo – cujo significado em português seria Conversa Maluca (tradução nossa), exaltando o caráter ilusório da obra - foram criados para cada um deles, conferindo um tom de comicidade e fantasia que é marca da artista, e, se analisados juntos, formam uma narrativa de contornos publicitários bem implementada.

⁹⁹ <http://blogs.wsj.com/digits/2015/10/16/survey-finds-teens-prefer-instagram-snapchat-among-social-networks/>

¹⁰⁰ http://www.huffingtonpost.com/2011/12/15/youtube-art-project-vvebc_n_1152395.html

¹⁰¹ <http://www.petracortright.com/malefemalechild.html>

¹⁰² <http://www.reallusion.com/crazytalk/default.html>

O primeiro, *Male*, tem a duração de vinte e nove segundos, e foi feito a partir do quadro *O Asceta* (1903), do período azul de Picasso. A imagem original mostra um senhor de feição dura e contemplativa – proveniente do ascetismo que dá nome à obra original –, retratado ante uma melancólica paisagem azul, enquanto manuseia com a mão direita algo semelhante a um pão ou fruta. Os ascetas, como se sabe, praticavam a abstenção de prazeres e do conforto material, posição adotada com o fim de alcançar a perfeição moral e espiritual; a prática de jejum era frequente e também os castigos físicos como a flagelação – mais comum entre alguns cristãos. O asceta de Petra Cortright, embora tenha os olhos consternados e cheios de lágrimas – um toque estético dos quadrinhos japoneses inserido na cultura de Emojis –, tem voz alegre e jovial – diferente do tom austero que se imaginaria do original –, e em seu discurso faz um elogio do aplicativo *CrazyTalk* pelas funções disponíveis, dizendo que as pessoas “não acreditarão em seus próprios olhos ao perceberem o quão maravilhoso é o aplicativo, indicado para maravilhar toda a família”.

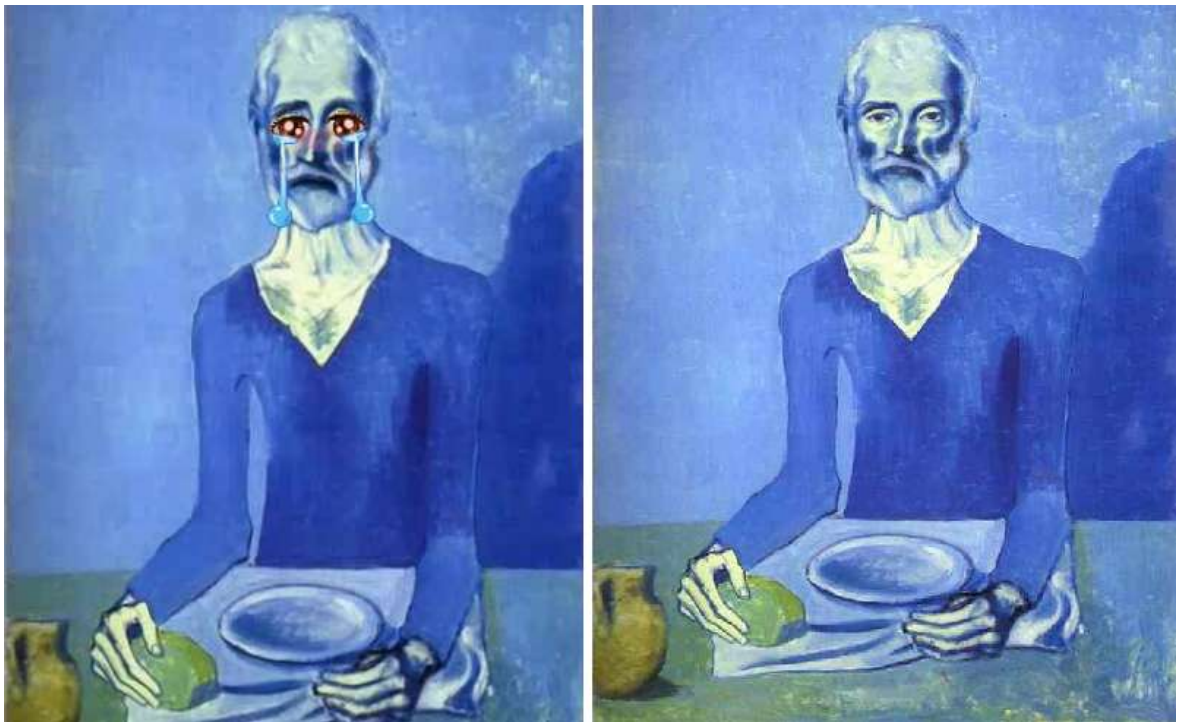


Figura 39. À esquerda, *Male*, o asceta de Cortright; à direita, o original de Picasso.

Ele continua ao dizer que até seus próprios filhos fazem uso dessa tecnologia para os trabalhos escolares, sendo os resultados espetaculares. O asceta de verdade, entretanto, não encontraria serventia na utilização de aparatos tecnológicos, considerando sua vivência em relativo ostracismo e afastada de bens materiais; ademais, devido ao celibato que seguiam, não era comum que eles tivessem filhos. O tom é de uma propaganda publicitária que utiliza

personagens reais na tentativa de conquistar o aval do consumidor, tática exercida de forma constante pela indústria de publicidade estadunidense, país onde a artista nasceu e reside. No protagonista, os olhos de lágrimas pendentes são um elogio desmedido às técnicas do aplicativo, um artifício dramático para chamar a atenção e sensibilizar a audiência.

O segundo, *Female* – sendo o mais longo, com um minuto e trinta segundos de duração-, foi feito a partir do quadro *Madame Barbe de Rimsky-Korsakov* (1864), de Franz Xaver Winterhalter, um pintor germânico famoso por seus retratos da corte europeia. A personagem original é Barbara Dmitrievna Mergassov Rimsky-Korsakova, esposa de um importante aristocrata russo - o casal é mencionado na grande obra de Lev Tolstoy, *Anna Karenina* -, e seu retrato é sereno e calmo, como a maioria das obras de Winterhalter. Barbara segura cuidadosamente seu longo cabelo ondulado enquanto olha fixamente para um ponto além do enquadramento proposto; é provável que estivesse se preparando para repousar, dada a relativa frouxidão de suas vestes, a nudez de seu ombro esquerdo e a inexistência dos elegantes penteados característicos das mulheres à época – era costume dormir com os cabelos soltos e escová-los com devoção para que estivessem vistosos no dia seguinte. Embora o ar da cena seja de descontração, é sabido que os retratistas da corte exigiam posturas firmes de seus personagens, e as etapas de esboço e finalização do quadro poderiam levar dias, meses ou anos até sua completude; não era incomum que os retratados permanecessem incólumes por horas a fio, às vezes acometidos de câimbras e outros desconfortos, para que o resultado final fosse memorável.

A madame controversa de Cortright - com nariz e maquiagem de palhaço e chapéu de bufão - é uma contrapartida jocosa à aristocracia da personagem original, um chiste que reside justamente na confusão de papéis sociais que essas duas figuras exerciam com incontestável distância: o bufão (ou bobo da corte) era um plebeu – e, portanto, pobre - encarregado de entreter a abastada nobreza; dois mundos economicamente distantes e que decerto não comungavam do mesmo prestígio, por esse motivo a aproximação só poderia ser possível através de uma construção irreal. Ao contrário do que muitos pensam, os bufões não eram anões ou deficientes físicos – embora alguns tenham sido famosos por suas anomalias -, mas pessoas de sagacidade e inteligência, habilidosos com comentários políticos, versos e mímicas. No áudio de *Female*, a voz da protagonista dá boas vindas ao usuário para que se inicie o *Face Fitting Calibration Procedure* - Processo de Calibragem do Enquadramento Facial (tradução nossa) -, um método prévio de ajustamento da posição do rosto frente à

câmera para que o programa reconheça pontos-chave do contorno facial e consiga efetuar os movimentos através de comandos já existentes. Essa técnica é real, exigindo que o usuário fique imóvel ao se posicionar frontalmente ou o aplicativo não funciona com perfeição. A mulher-arlequim solicita que várias posições sejam ajustadas: o movimento da cabeça, ombros, boca, pálpebras, olhos, a posição dos dentes para as cinco vogais – seguidos da tentativa de falar a palavra ‘miau’ - e, ao final, pede que as expressões de alegria, tristeza, raiva, medo e surpresa também sejam calibradas. Caso o utilizador não goste dos resultados, ela sinaliza a hipótese de os ajustes serem realizados até que um efeito satisfatório seja atingido, visto que o áudio é uma gravação e pode ser tocado várias vezes.



Figura 40. À esquerda, *Female, a madame-bufão* de Cortright; à direita, o original de Winterhalter.

O aspecto divertido e contraditório da obra está na possibilidade de uma efígie do século XIX representar o avatar móvel e travestido de palhaço que dá vida a uma gravação cujo uso, teoricamente, seria na frente de um computador. Existe uma confusão orquestrada a partir dos diferentes tempos cronológicos invocados e as partes em atuação: uma imagem do passado fornece coordenadas, em áudio, de uma tecnologia do presente - o anacronismo é supostamente alterável por meio do aplicativo. E qual personagem está defronte? O usuário diante da figura falante e burlesca no computador ou a mulher retratada, a impor supostos comandos ao pintor que originalmente a orientaria? Nesse jogo de representação, Petra Cortright parece questionar os sistemas de vigilância passiva possibilitados pela sociedade

mediatizada, ao supor um distúrbio nas fronteiras entre aquele que coordena e aquele que obedece. A imagem estática - e essencial - da aristocrata é imbuída de vida pela tecnologia gloriosa de nossa época, permitindo que a retratada encontre meios de se expressar, ainda que vestida de saltimbanco, sem maiores preocupações com o tom instrutivo de sua fala. Há dois séculos ela recebia ordens e permanecia imóvel; agora, disfarçada e livre, ela comanda e se movimenta. A mão da protagonista, repousada sobre seu colo, confere um aspecto de inocência feminina e imparcialidade para que o usuário do produto siga as instruções de forma despreocupada. Uma postura agressiva talvez não funcionasse tão incisivamente.

O terceiro e último segmento, *Child* – de trinta e dois segundos –, foi feito a partir da obra *Retrato de Trabuc, um auxiliar do hospital Saint-Paul* (1889), de Vincent Van Gogh, e funciona como a parte final da tríade para “promover” o aplicativo *CrazyTalk*.

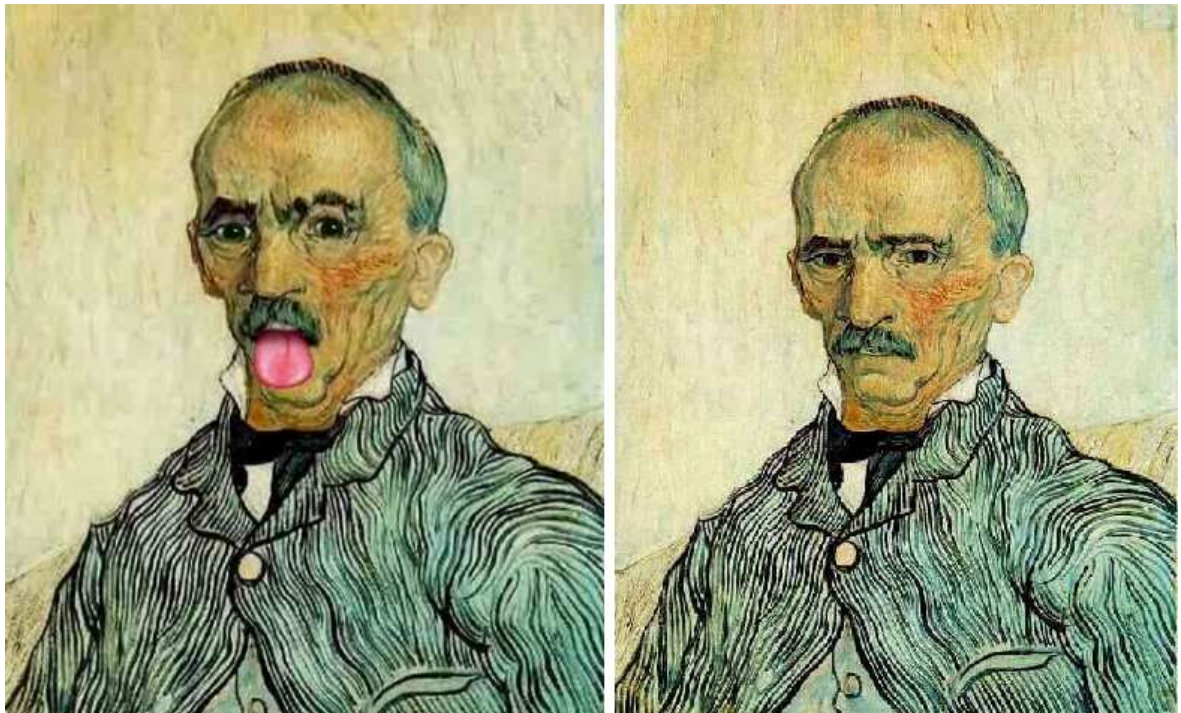


Figura 41. À esquerda, o Trabuc de Cortright; à direita, o original de Van Gogh.

O homem em questão era Charles-Elzéard Trabuc, que Van Gogh conhecera durante sua internação no hospital psiquiátrico perto de Saint-Rémy-de-Provence, na França. No quadro do pintor holandês, Trabuc se apresenta como uma figura contida e honrada, própria de um ambiente austero como o manicômio de Saint-Paul, onde ele trabalhava. Na recriação do vídeo de Cortright, o auxiliar tem voz de criança e fala com a língua para fora, um gesto zombeteiro dirigido ao espectador – algo não muito normal, talvez próprio de um indivíduo

sem controle de suas capacidades mentais e que devesse estar internado numa instituição para curar esse tipo de desvio.

Pelo seu discurso, o nível de estranhamento é aumentado: ele diz ser a única criança da rua a ter um cachorro falante, fato contestado por seus outros amigos que também possuem cães, e promete enviar e-mails para todos – até para seu melhor amigo que mora longe – para provar a validade de sua história; ao final, além de se tornar o estudante mais popular da escola, o narrador declara que seu animal de estimação recebe mais e-mails que ele. Na verdade, o cão falante inexistente no mundo real: a fala foi manipulada pela tecnologia do *CrazyTalk* e a “prova” que seus amigos receberão é apenas o arquivo com as modificações feitas pelo protagonista. As figuras do senhor de voz pueril e a imagem de sua língua proeminente – típica da figura de um cachorro – se confundem: onde termina o homem e onde começa o bicho? Trabuc é a alegoria desequilibrada e híbrida representante de dois polos distintos. Em *Child*, a aparente loucura é fruto de um devaneio infantil que aflora na idade adulta: a vontade de dialogar com seres que originalmente não foram concebidos com o dom da fala. O cão, animal de estimação por excelência, é talvez substituto arquetípico do amigo imaginário pretérito, um mecanismo de fuga da mente atribulada que procura auxílio para lidar com os momentos de provável falta de lucidez, algo comum na velhice. Trabuc, fosse ele acometido desse desvario, não poderia ser o empregado que trabalha em um hospital psiquiátrico, e sim um paciente a ser tutelado. Caso a narrativa não fosse um desatino proposital, ainda assim a tecnologia poderia ser utilizada para dar vida à foto de um autêntico cachorro – cortesia de *CrazyTalk*.

Male Female Child usa artifícios da publicidade atual: a inclusão de testemunhos reais – do “pai”, em *Male*; do “filho” e do suposto cachorro, em *Child* – e a facilidade de uso das ferramentas tecnológicas modernas através de áudios explicativos – como em *Female*, que representa a última figura, a da “mãe”. Considerada a obra em sua completude, vislumbra-se o retrato da família perfeita, mesmo que de aparência antagônica, numa narração repleta de surpresas e pormenores que exigem a devida atenção. Elementos visuais, sonoros, artísticos e históricos são combinados para fornecer ao internauta uma história em três atos, aparentemente desconectados à primeira vista, que exemplificam o potencial criativo de Petra Cortright – sua subjetividade é prova contundente da capacidade de pós-produção enunciada por Nicolas Bourriaud, propondo um excelente exemplo de como se apoderar do gigantesco repertório midiático disponível para reutilizá-lo e possibilitar novos enredos e maneiras de

enxergar o mundo. Os retratos apropriados da obra de Picasso, Winterhalter e Van Gogh não parecem escolhas óbvias até que a história por trás de cada uma delas seja revelada, fruto de uma pesquisa elaborada de forma muito inteligente. Ao mesclar diálogos imaginários a figuras tão díspares como uma aristocrata, um asceta e um auxiliar de manicômio, a artista cria um rito propagandístico que dá eco ao que nos é solicitado pelo autor: a construção de novas narrativas a partir de formas já existentes.

A partir da história tripartite de Cortright, temos um exemplo de como modificar, testar, calibrar e reexaminar imagens nada estéreis para que elas sejam transformadas em mecanismos com vida própria, perpetuando o desejo de mudança do qual Bourriaud discorre em sua obra. Os antagonismos presentes em cada uma das peças - *Male*, *Female* e *Child* – demonstram a maleabilidade dos dados disponíveis online, misturando comicidade, pesquisa histórica e o uso de formas pré-estabelecidas. A aplicação de Emojis contribui para que parte do vocabulário imagético das redes sociais seja incluída no conjunto, visto que a concepção da obra foi pensada para a web 2.0 e suas plataformas de compartilhamento massivo.

As alternativas disponíveis com a tecnologia tanto do *CrazyTalk* quanto dos softwares computacionais presentes no PC ou celular são de uso simplificado; embora seja pago, o aplicativo agora também está disponível para a telefonia móvel, o que facilita a captura de imagens com o toque dos dedos e sua manipulação através da tela. A publicização excessiva do aplicativo através da obra é um chamado para que possamos navegar o ambiente cheio de signos da esfera cultural e um exemplo de que também podemos fazê-lo. As redes sociais foram pensadas com esse propósito: promover a troca de informação, desde que enraizada em movimentos de consumo e sociabilidade que contribuem para sucessivas reordenações do espaço.

...

As duas obras apresentadas neste capítulo se assemelham no componente de publicidade quase subliminar presente no roteiro – mais dinâmico e cheio de elementos e referências, no caso de *JCDV versus internet*, e mais conciso e fracionado, em *Male Female Child*; são frutos de encaixes e moldagens de dados digitais gratuitos; contam histórias de difícil execução, se forem comparadas às tentativas prévias de videoartistas - antes da animação computadorizada. No caso de Anne, sua estética de excesso informacional é reflexo direto do ambiente online no qual as redes sociais – e a internet como um todo – está inserido: as atualizações

constantes, o fluxo inesgotável de novos dados, as imagens que se proliferam instantaneamente em mensagens, postagens, etc.; ela trabalha com elementos de seu dia a dia de cibernauta, o labor sendo resultado de sua própria vivência na arena virtual. Do mesmo modo, mas com a utilização mais comedida e bem dispersa de elementos de texto e audiovisuais, Petra contribui com sua arte utilizando as próprias práticas de navegação online.

Pesquisar material disponível online, montar narrativas visuais, mesclar áudio, às vezes texto, retrabalhar e dar novos significados a signos pré-existentes e postar tudo na web é parte comum do trabalho das duas artistas. Elas imprimem as assinaturas e estilos pessoais no que compõem e o disponibilizam a todos do círculo de conectividade em expansão das redes, retroalimentando o sistema que as fornece material. Fazem pós-produção do imensurável conteúdo imagético do mundo, concentrado na internet do computador, dos tablets, dos smartphones. Bourriaud exalta o papel dos artistas atuais não como personagens que compõem, mas que programam formas:

[...] em vez de transfigurar um elemento bruto [...], eles utilizam o *dado*. Evoluindo num universo de produtos à venda, de formas preexistentes, de sinais já emitidos [...], de itinerários balizados por seus desbravadores, eles não consideram mais o campo artístico (e poderíamos acrescentar a televisão, o cinema e a literatura) como um museu com obras que devem ser citadas ou “superadas”, como pretendia a ideologia modernista do novo, mas sim como uma loja cheia de ferramentas para usar, estoques de dados para manipular, reordenar e lançar (BOURRIAUD, 2009, p.13, grifo do autor).

O Instagram e o Snapchat, por exemplo, são redes sociais cuja popularidade se deu justamente pela flexibilidade de ajuste das imagens e vídeos criados pelos usuários conectados pelo celular. Esses aplicativos exploram a pós-produção tanto no sentido puramente cinematográfico – de onde o termo de Bourriaud foi pego de empréstimo, equivalente ao processo de edição do filme, “a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais” (ibid, p.7, grifo do autor) - quanto para a criação de material a ser reapropriado através do próprio aplicativo e colocado novamente em circulação. O novo conjunto de dados é fruto da intencionalidade de quem o utiliza, interpretando-o de acordo com sua subjetividade. Bourriaud chama esses usuários de *semionautas*.

A prática do DJ, a atividade do internauta, a atuação dos artistas da pós-produção supõem uma mesma figura do saber, que se caracteriza pela invenção de itinerários por entre a cultura. Os três são *semionautas* que produzem, antes de mais nada, percursos originais entre os signos. Toda obra resulta de um enredo que o artista projeta sobre a cultura, considerada como o quadro de uma narrativa – que, por sua vez, projeta novos enredos

possíveis, num movimento sem fim. [...] Essa reciclagem de sons, imagens ou formas implica uma navegação incessante pelos meandros da história cultural – navegação que acaba se tornando o próprio tema da prática artística. Pois não é a arte, segundo Marcel Duchamp, “um jogo entre todos os homens de todas as épocas”? A pós-produção é a forma contemporânea desse jogo (BOURRIAUD, 2009, p.15, grifo do autor).

A internet continuará sendo o grande campo de exploração para os usuários comuns e os da classe artística – seja para pesquisa ou como ferramenta laboral e de publicidade de seu trabalho. A arte em redes sociais potencializa a criação de obras de fácil compartilhamento e contribui para que as relações de consumo, acesso e sociabilidades se convertam numa mesma prática artística, norteadas pela pós-produção, como demonstrado por Petra e Anne.

Aqui, o prefixo “pós” não indica nenhuma negação, nenhuma superação, mas designa uma zona de atividades, uma atitude. Os procedimentos aqui tratados não consistem em produzir imagens de imagens – o que seria uma postura maneirista – nem em lamentar que tudo “já foi feito”, e sim em inventar protocolos de uso para modos de representação e as estruturas formais existentes. Trata-se de tomar todos os códigos da cultura, todas as formas concretas da vida cotidiana, todas as obras do patrimônio mundial, e colocá-los em funcionamento. Aprender a usar as formas [...] é, em primeiro lugar, saber *tomar posse* delas e habitá-las (ibid, 2009, p.14, grifo do autor).

Capítulo 3. Em busca de uma nova política das artes

Artistas que se dedicam às redes sociais encontram na internet um local privilegiado para a veiculação de seus trabalhos, mas a assimilação desse tipo de conteúdo online pelos mais importantes museus e revistas de arte do mundo parece lenta; basta folhear algumas destas publicações ou buscar catálogos de exposições para notarmos a quase ausência de espaço dedicado a esse novo ramo da arte contemporânea - se na mídia impressa a escassez de informação já era esperada, a ideia de averiguar as redes sociais dessas organizações pareceu razoável. A inclusão desse terceiro capítulo foi muito oportuna, pois ele partiu de uma análise do conteúdo postado durante o ano de 2016 em quatro perfis de Instagram: os museus PS1 MoMA, Tate Modern e LACMA – o PS1 MoMA e o LACMA têm foco exclusivo na arte contemporânea, enquanto o Tate Modern abarca artistas modernos e contemporâneos, geralmente em rodízio, em quatro locais de exibição que compõem a instituição como um todo –, e a revista Artforum, de circulação mundial e dedicada atualmente à arte contemporânea. A coleta de dados não foi extensa a exemplo de outras pesquisas com *big data*¹⁰³: cada postagem foi analisada com foco na obra, autor, ou obra/autor citados na tentativa de averiguar quantas delas foram dedicadas às artistas que utilizam a internet e/ou somente a internet, para a veiculação de seus trabalhos, sendo eles pertencentes aos movimentos da arte computacional, *web art* e/ou da arte em redes sociais, ou se existe alguma menção à Anne Horel ou à Petra Cortright. A escolha da plataforma Instagram foi baseada por sua principal característica: a publicação exclusivamente de imagens – vídeos também são permitidos e a utilização desse recurso é facilmente constatada nos quatro perfis selecionados –, mas também por conta de sua ampla utilização. Como muitos artistas de redes sociais e *web* possuem Instagram – e utilizam-no com frequência para publicar e dar visibilidade a seus trabalhos – pensei na probabilidade de eles terem sido contemplados por alguma publicação nas páginas dos museus e da revista analisados, que além de contarem com espaços físicos para crítica – no caso da Artforum - e exibição de obras – os museus -, agora também possuem seus respectivos espaços online na referida rede social. Depois de coletadas todas as imagens, foi verificado se a utilização da hashtag #contemporaryart foi utilizada, seguida ou não da hashtag #socialmediaart - termo este cunhado num evento em 2010 para designar a arte em redes sociais –, pois são dois termos importantes para que consigamos identificar a

¹⁰³ É um termo da tecnologia da informação para nomear um conjunto de dados muito amplo e complexo que aplicativos tradicionais de processamento de dados utilizam para fazer análises preditivas.

que tipo de arte a imagem ou vídeo publicado se referem; e a arte em redes sociais é um ramo da arte contemporânea, mas o experimento consistia em saber se os dois termos também seriam colocados juntos. O uso das hashtags serve para categorização de temas: a partir delas é possível pesquisar conteúdo baseado em qualquer termo junto da cerquilha (#) publicado em determinada rede social; caso um usuário estivesse interessado no termo #socialmediaart – e não estivesse conectado ao perfil dos quatro perfis analisados – ele teria acesso às imagens categorizadas como tal.

Na segunda e última parte deste capítulo foi analisada a controversa exposição *New Portraits*, do artista Richard Prince. Em 2014, para o espanto de muitos que já conheciam suas técnicas de apropriação de imagens, ele exibiu uma série de 37 retratos - impressos em alta resolução - tirados de páginas do Instagram onde seus comentários, hora em palavras, hora utilizando emojis, estavam à vista. As fotos, obtidas de perfis desbloqueados de usuários comuns, geralmente jovens adolescentes e mulheres em poses sensuais – seus personagens habituais desde a década de sessenta -, causou uma cisão entre a crítica e o público, divididos entre contentes e contrafeitos em meio ao turbilhão de publicidade gerado na pequena e grande mídia, principalmente online. A escolha de Richard Prince se deu pela sua fama ao longo de uma carreira de altos e baixos de quase cinquenta anos, fundamentada em trabalhos que privilegiam principalmente a apropriação de imagens de outros artistas ou da publicidade de forma em geral - caracterizando-se tanto como Pop quanto nas atuais práticas artísticas propiciadas pela internet, ambos com elementos enunciados na teoria de pós-produção de Bourriaud. Por fim, faço uma conclusão explicitando o caso de Prince para apontar consonâncias e discordâncias junto da coleta de dados das quatro páginas selecionadas no Instagram e a necessidade definitiva de incluirmos a arte em redes sociais como parte da discussão da arte contemporânea.

3.1 Análise de conteúdo dos perfis de Instagram: PS1 MoMA, Tate Modern, LACMA e Artforum.

3.1.1 PS1 MoMA

O perfil do PS1 MoMA fez 391 publicações no ano de 2016, utilizando 1247 hashtags. O maior número de postagens foi dedicado a publicizar o evento de música *Warm Up*, patrocinado pelo museu e que aconteceu num domo gigante construído no pátio da instituição. O artista com o maior número de publicações é o britânico Mark Leckey, de 52 anos; foram

28 postagens e 20 hashtags com seu nome. O uso das hashtags foi suprimido em 64 postagens - ou seja, só a foto foi publicada - e dentre os perfis pesquisados é o que utilizou menos este recurso. O termo #contemporaryart foi utilizado somente duas vezes: na primeira, para indicar um trabalho do conceitualista americano Lawrence Weiner, de 75 anos; na segunda, para indicar uma exposição de 40 anos do PS1 MoMA, mencionando a filantropa, ex-curadora e fundadora da instituição, Alanna Heiss. O termo #socialmediaart não foi utilizado. De forma geral, o perfil demonstrou dedicação aos eventos do museu e à comunidade do entorno, em Long Island City, distrito de Nova Iorque.

Abaixo estão as dez hashtags mais utilizadas:

Hashtags	Número de utilizações
#momaps1	115 vezes
#warmup2016	61 vezes
#greaternewyork	53 vezes
#sundaysessions	31 vezes
#peterleey	31 vezes
#fellowfriday	26 vezes
#vwfellowship	24 vezes
#douglascripp	23 vezes
#nightatthemuseum	22 vezes
#marklekey	20 vezes

3.1.2 Tate Modern

O perfil da Tate Modern fez 342 postagens no ano de 2016, utilizando 771 hashtags. O maior número de postagens foi dedicado a artistas não pertencentes ao movimento da arte contemporânea – um dado interessante se levarmos em consideração a proposta da instituição. O artista com o maior número de publicações é o pintor romântico inglês Joseph Mallord William Turner (1775-1851); foram 10 postagens e 1 hashtag com seu nome. O uso da hashtag foi suprimido em 34 postagens. O termo #contemporaryart foi utilizado uma única vez, para identificar o trabalho Hot Spot III (2009), da artista libanesa Mona Hatoum, de 65 anos. O termo #socialmediaart não foi utilizado.

Abaixo estão as dez hashtags mais utilizadas:

Hashtags	Número de utilizações
#tatemodern	76 vezes
#tatebritain	52 vezes
#tateweather	28 vezes
#workoftheweek	25 vezes
#artword	14 vezes
#photography	14 vezes
#museumweek	14 vezes
#linkinbio	13 vezes
#radicaleye	11 vezes
#onthisday	10 vezes

Entretanto, há uma postagem dedicada à argentina Amalia Ullman¹⁰⁴, uma artista de redes sociais de 28 anos, que ficou conhecida por uma performance feita através de seu perfil no Instagram: em “*Excellences & Perfections*” (2014), ela interpretou por vários meses uma aspirante à *It Girl*¹⁰⁵ - narcisista, obcecada por beleza e selfies -, na cosmopolita Los Angeles, envolvida num “estilo de vida fantasioso e consumista”¹⁰⁶, como descreveu Michael Connor, diretor artístico do prestigiado site Rhizome – onde a obra está armazenada numa sessão especial dedicada à arte em redes sociais¹⁰⁷. Amalia foi reconhecida pela crítica e mídia internacional^{108, 109, 110} por sua performance inovadora e uma das fotos foi exibida, em 2016, na Tate Modern – motivo da menção no Instagram da instituição -, na qual ela aparece de lingerie de costas para o espelho, enquanto captura o momento pelas lentes do celular.

¹⁰⁴ Disponível em <https://www.instagram.com/p/BB47M5ELjUO/?taken-by=tate>

¹⁰⁵ Termo para designar mulheres, geralmente jovens, que se destacam no mundo da moda por saberem se vestir e serem carismáticas, atraindo a atenção de muitos.

¹⁰⁶ Disponível em <http://rhizome.org/editorial/2014/oct/20/first-look-amalia-ulmanexcellences-perfections/>

¹⁰⁷ Disponível em <http://webenact.rhizome.org/>

¹⁰⁸ Disponível em <http://www.telegraph.co.uk/photography/what-to-see/is-this-the-first-instagram-masterpiece/>

¹⁰⁹ Disponível em <http://www.elle.com/culture/art-design/a38857/amalia-ulman-instagram-artist/>

¹¹⁰ Disponível em <http://www.bbc.com/culture/story/20160307-the-instagram-artist-who-fooled-thousands>



Figura 42. Foto de Amalia Ullman, da página do Tate Modern no Instagram.

3.1.3 LACMA (Los Angeles County Museum of Art)

O perfil do LACMA fez 352 postagens no ano de 2016, utilizando 1762 hashtags. A exemplo da Tate Modern, a maioria das postagens foi dedicada a artistas não pertencentes ao período da arte contemporânea, com principal ênfase nos estadunidenses. O artista com o maior número de publicações é o americano Chris Burden (1946 – 2015); foram 14 postagens e 10 hashtags com seu nome. As hashtags foram utilizadas em todas as postagens do período, ao contrário dos demais perfis. O termo #contemporaryart foi utilizado três vezes: na primeira, para identificar uma série de trabalhos (sem descrição) da artista egípcia Sherin Guirguis, de 43 anos; na segunda, para identificar um dos trabalhos da série “*Illumination*” (sem descrição), do saudita Ahmed Mater, de 38 anos; na terceira, para identificar um vídeo (sem descrição) da exibição “*Senses of Time: Video and Film-based works of Africa*”. O termo #socialmediaart não foi utilizado.

Abaixo estão as hashtags mais utilizadas:

Hashtags	Número de utilizações
#lacma	306 vezes
#lacmaplusyou	40 vezes
#hbd	38 vezes
#guillermodeltoro	27 vezes
#athomewithmonsters	23 vezes
#gdthalloween	19 vezes
#sculpture	17 vezes
#reigningmen	16 vezes
#levitatedmass	13 vezes
#urbanlight	12 vezes

3.1.4 Artforum

O perfil da revista Artforum foi o mais bem utilizado dentre os quatro: a maioria das postagens, que contemplavam arte contemporânea, continha nome do artista, da obra e das dimensões da obra – viabilizando sua completa identificação. Foram feitas 666 postagens e 1595 hashtags foram utilizadas, mais do que nos outros perfis. Os artistas com os maiores números de publicações são: o americano Mike Kelley (1954-2012), com 3 postagens e 2 hashtags; o argelino Philippe Parreno, de 53 anos, com 3 postagens e 1 hashtag; e o duo escandinavo Elmgreen & Dragset - formado pelo dinamarquês Michael Elmgreen, de 56 anos, e o norueguês Ingar Dragset, de 48 anos -, com 3 postagens e 2 hashtags. O uso da hashtag foi suprimido em 216 postagens. Os termos #contemporaryart e #socialmediaart não foram utilizados.

Abaixo estão as dez hashtags mais utilizadas:

Hashtags	Número de utilizações
#fallshows	77 vezes
#artforumarchive	40 vezes
#tbt	29 vezes
#artforumsummerissue	24 vezes
#londonshows	17 vezes
#friezeweek	17 vezes
#artforum	14 vezes
#abmb	13 vezes
#alac	12 vezes
#nada	10 vezes

A artista Petra Cortright, um dos temas do presente trabalho, foi destaque em uma das postagens, que mostra uma foto tirada da reprodução em vídeo de “*all_gold_everything*”, de 2015: a obra foi criada em 2015 para uma exibição online chamada “*Brushes*”, do site Rhizome em parceria com o New Museum, e foi feita em versão GIF e em vídeo¹¹¹, com algumas pequenas diferenças na edição das imagens do vídeo - mais bem elaboradas.



Figura 43. Foto de captura de tela de vídeo de Petra Cortright, na página da revista Artforum no Instagram.

¹¹¹ Disponível em <https://rhizome.org/editorial/2015/sep/15/petra-cortright-brushes/>

Ambas fornecem uma miríade de figuras e desenhos que se deslocam na tela, às vezes por processos de copiar e colar, ou total eliminação, ou por transições com efeitos de pinceladas (motivo pelo qual foi incluída na mostra online, cujo nome é, em português, ‘pinceladas’): o GIF mostra passo a passo como tudo foi feito a partir das camadas do arquivo original, feito no programa Adobe Photoshop; já o vídeo permite uma fluidez maior na narrativa, pois o tamanho do arquivo de dados em formato GIF seria excessivamente grande. A hashtag #petracortright foi utilizada. O artista britânico Ed Fornieles, de 34 anos, também foi tema de uma postagem com o trabalho “*Der Geist: Flesh Feast*” (2016), um vídeo que fala sobre processos de auto-otimização durante as várias fases da vida, até mesmo em relação à comida. Ao contrário de Petra Cortright, ele não ganhou uma hashtag com seu nome.



Figura 44. Foto de captura de tela do vídeo de Ed Fornieles, na página da revista Artforum no Instagram.

Além de trabalhar redes sociais, performances ao vivo e online, instalações e esculturas, ele mantém um website onde posta vídeos também disponíveis em outras plataformas nas quais tem perfil. Em 2011, Fornieles chamou a atenção da mídia¹¹²,¹¹³,¹¹⁴ por conduzir uma performance online via Facebook, intitulada “*Dorm Daze*”: nessa comédia interativa os usuários podiam interagir por três meses numa página especial dentro do Facebook onde a vida hipotética de 35 universitários da universidade de Berkeley, na Califórnia, era exposta

¹¹² Disponível em <https://hyperallergic.com/49463/a-three-month-college-sitcom-on-facebook/>

¹¹³ Disponível em https://i-d.vice.com/en_gb/article/performing-ourselves-revisiting-dorm-daze-with-ed-fornieles

¹¹⁴ Disponível em <http://rhizome.org/editorial/2012/apr/02/artist-profile-ed-fornieles/>

como se em tempo real - a partir de perfis imaginários, construídos com informações disponíveis na rede, atores na Inglaterra tomavam emprestado identidades pré-existent e simulavam relações online como enviar mensagens e comentários, adicionar novos contatos, postar fotos, etc.

Considerando o total de 1751 postagens e 5375 hashtags do ano de 2016 nos quatro perfis de Instagram selecionados, apenas três artistas que utilizam redes sociais foram citados: Ed Fornieles e Petra Cortright – a única a ser mencionada com hashtag própria –, pela Artforum, e Amalia Ullman, pela Tate Modern. O uso da hashtag #contemporaryart foi empregado apenas 5 vezes, sendo 3 vezes pelo LACMA, 1 pela Tate e 1 pelo PS1 MoMA; a revista Artforum, diversamente dos museus, não mencionou o termo durante o período pesquisado. Já o termo #socialmediaart não foi citado por nenhum dos perfis durante o referido intervalo de tempo, demonstrando o quanto é marginalizado por alguns membros da mídia especializada online; a necessidade de incluí-lo com as categorias de arte computacional e web arte – já assimiladas pelas instituições de arte, embora com pouca visibilidade - é inescusável. Em nenhum momento os dois termos, #contemporaryart e #socialmediaart, foram usados juntos. Das duas artistas temas dessa dissertação, Anne Horel e Petra Cortright, apenas Petra foi citada, e nenhum outro artista representante da arte computacional, web arte ou net arte recebeu qualquer tipo de menção.

3.2 Richard Prince e a série *New Portraits* (2014)

Richard Prince é velho conhecido do grande público: o estadunidense de 67 anos é um dos artistas mais famosos de sua geração¹¹⁵, e sua carreira foi quase inteiramente construída a partir de imagens, criadas por outros, das quais ele se apropriava – e continua a se apropriar, ainda que sob protesto¹¹⁶. Uma de suas séries mais famosas, “Cowboys”¹¹⁷, produzida de 1980 até hoje, constitui-se de fotografias de caubóis símbolos do cigarro Marlboro retrabalhadas pelo artista a partir de um processo chamado “*rephotography*” (refotografia); as séries de enfermeiras - “*Nurse Paintings*”¹¹⁸ (2003 -) - e motoqueiras (“*Biker Girls*”¹¹⁹) da

¹¹⁵ Disponível em <https://www.nytimes.com/2017/01/12/arts/design/richard-prince-protesting-trump-returns-art-payment.html>

¹¹⁶ Disponível em <http://www.nytimes.com/2012/01/01/arts/design/richard-prince-lawsuit-focuses-on-limits-of-appropriation.html>

¹¹⁷ Disponível em <http://www.richardprince.com/photographs/cowboys/>

¹¹⁸ Disponível em <http://www.richardprince.com/paintings/nurses/>

¹¹⁹ Disponível em <http://www.gagosian.com/artists/richard-prince/selected-works>

série “*Gang*” (1984 -) –, feitas com fotos e/ou pinturas, são também exemplos de seus trabalhos conhecidos. Seu processo de composição geralmente inclui fotos de materiais já prontos, como embalagens de cigarros, livros de fotografias e recortes de revistas que recebem tratamento digital, tinta acrílica e/ou colagem; mais recentemente, Prince demonstrou interesse pelo potencial criativo da internet, com a abundância de imagens característica, e criou perfis no Twitter e Instagram para debruçar-se no mundo digital ao qual ainda não pertencia.

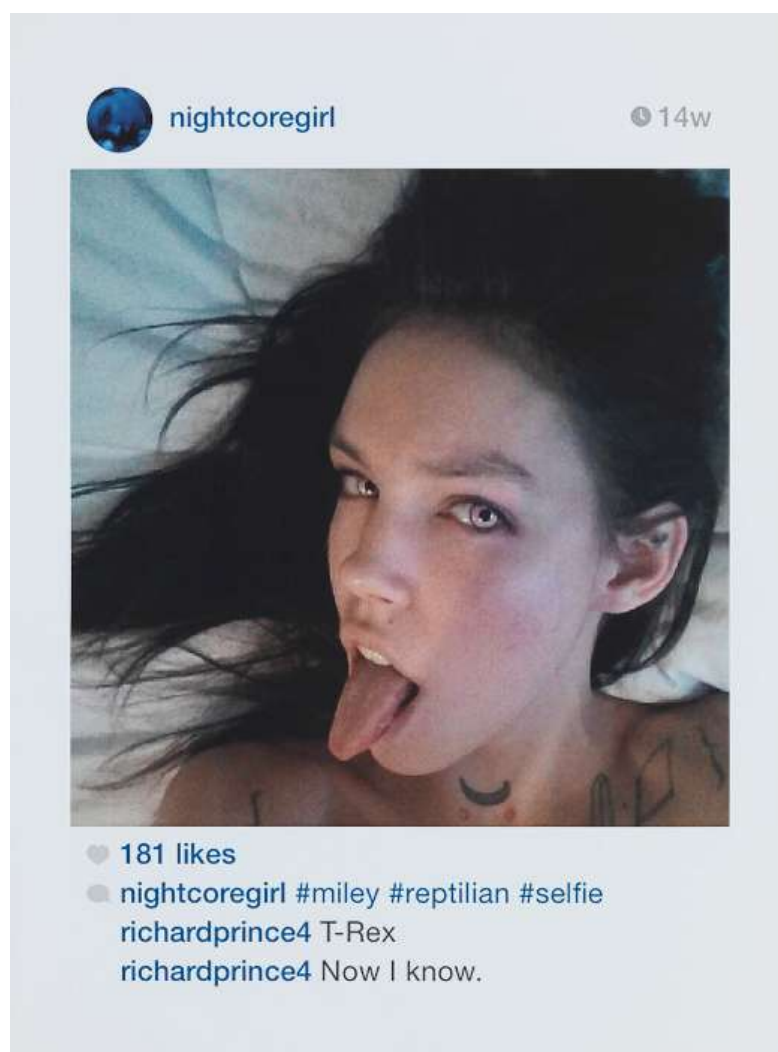


Figura 45. Foto de trabalho de Richard Prince, da série *New Portraits* (2014).

Em 2014, ele inaugurou uma controversa exposição na galeria Gagosian, de Nova Iorque, chamada *New Portraits*: as obras consistiam em impressões a jato de tinta de alta definição em tela (167 x 123.8cm) de fotos obtidas em perfis abertos no Instagram nos quais ele fazia comentários, utilizando ou não emojis¹²⁰. Os escolhidos para terem suas imagens divulgadas

¹²⁰ Página oficial da galeria Gagosian: <http://www.gagosian.com/exhibitions/richard-prince--september-19-2014>

não foram aleatórios: o artista tem predileção por mulheres em poses sensuais, e não foi surpresa constatar a presença de modelos, cantoras e celebridades como Kate Moss, Lara Stone, Pamela Anderson, Sky Ferreira e Taylor Swift, entre outros personagens só conhecidos das comunidades online e até mesmo anônimos. O turbilhão de críticas negativas em relação aos limites da apropriação e direito de imagem veio à tona ainda em 2014, embora críticos de arte renomados, como Jerry Saltz, do New York Times, tenham considerado os trabalhos como excelentes¹²¹.

As obras foram colocadas à venda em 2014 por preços oficiais não revelados à mídia, mas em 2015, quando foram reexibidas na feira de arte nova-iorquina Frieze, comentava-se sobre o valor entre noventa e cem mil dólares por peça¹²², fato que gerou a continuidade da discussão do ano anterior em vários jornais e revistas de grande expressão^{123, 124, 125}. Alguns dos personagens “refotografados” pelo artista se sentiram lesados, enquanto outros não enxergaram maiores problemas^{126, 127}. Uma das mulheres contrafeitas aos trabalhos, pertencente ao grupo de *pinups* alternativas Suicide Girls, de Los Angeles, decidiu fazer vingança, sem precisar da justiça, e colocou à venda uma reprodução da reprodução do artista - pelo módico preço de noventa dólares - adicionando o comentário “*true art*” (‘arte de verdade’) abaixo do comentário de Prince¹²⁸.

O trabalho em redes sociais de Anne Horel e Petra Cortright - incluindo os dois citados nesse estudo - e os quadros de *New Portraits* de Richard Prince têm um ponto muito importante em comum: todos eles foram feitos a partir de conteúdo gratuito e disponível na internet. No caso de “*JCVD versus internet*”, foi clara a intenção do ator Jean Claude Van Damme de disponibilizar as filmagens de forma gratuita para serem trabalhadas livremente, enquanto em “*Male Female Child*” Cortright utilizou retratos de artistas já falecidos - cujas fotos digitalizadas estão disponíveis na internet - e Prince selecionou perfis desbloqueados no Instagram – de livre visualização por qualquer usuário - para sua série. As diferenças entre as duas jovens artistas e o veterano Prince são significativas: elas exibem trabalhos no meio

¹²¹ Disponível em <http://www.vulture.com/2014/09/richard-prince-instagram-pervert-troll-genius.html>

¹²² Disponível em <https://www.theverge.com/2015/5/30/8691257/richard-prince-instagram-photos-copyright-law-fair-use>

¹²³ Disponível em <https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/18/instagram-artist-richard-prince-selfies>

¹²⁴ Disponível em <https://news.artnet.com/art-world/richard-prince-steals-instagram-photographs-sells-100000-301663>

¹²⁵ Disponível em <http://edition.cnn.com/2015/05/27/living/richard-prince-instagram-feat/>

¹²⁶ Disponível em <https://news.artnet.com/market/more-richard-prince-instagram-303166>

¹²⁷ Disponível em <http://www.businessinsider.com/instagrammers-from-richard-princes-photos-didnt-take-the-original-pictures-2015-5>

¹²⁸ Disponível em <https://news.artnet.com/market/the-suicide-girls-richard-prince-302384>

online – de difícil comercialização, embora não seja impossível desde a década de noventa¹²⁹ - e ele produz obras físicas para serem expostas numa das galerias de maior prestígio no mundo; elas estão em início de carreira e ele goza de ampla fama desde a década de oitenta; ele recebeu muitas críticas negativas por ter se apropriado de imagens da rede social – embora seu histórico de apropriação comece nos anos setenta, na era pré-internet doméstica – e saiu fortalecido do debate, além de ter vendido quase a totalidade das obras, enquanto o trabalho delas – totalmente semelhante ao dele - carece de maior visibilidade; todos são talentosos no que fazem, embora não possuam igual espaço na mídia ou consideração por parte dos museus e outras instituições. E é esse exato ponto, a publicidade da obra – necessária à sobrevivência da carreira do artista –, que precisa de consideração, assim como à escola à qual pertence, no caso da arte em redes sociais.

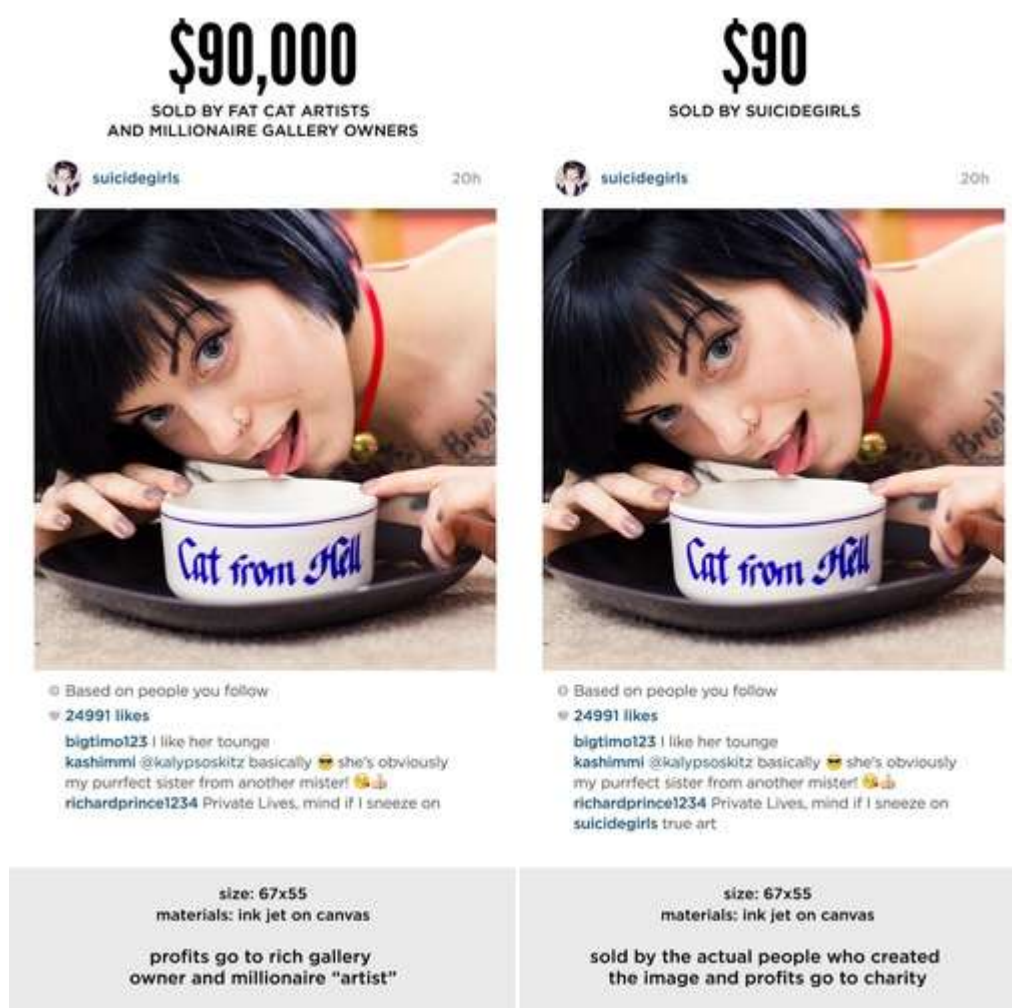


Figura 46. Foto de trabalho do coletivo Suicide Girls, em resposta ao trabalho de Richard Prince.

¹²⁹ Disponível em <https://partners.nytimes.com/library/tech/99/07/cyber/artsatlarge/08artsatlarge.html>

Prince é validado quando exhibe sua pós-produção de internet nas galerias e recebe críticas; elas seguem à margem - fazendo há anos o mesmo tipo de atividade na internet que ele só naquela ocasião decidira empreender - por, dentre outras razões, serem relativamente novas ao mercado de arte, por terem escolhido um meio de reprodução da arte que ainda divide opiniões, infelizmente (a tela digitalizada da internet), e por pertencerem a um movimento não muito debatido pelos cânones da arte contemporânea. É importante ressaltar que tanto Richard Prince quanto Petra Cortright foram citados somente no Instagram da revista Artforum e o fato do termo #socialmediaart não ter sido utilizado uma única vez – e nem o nome por extenso, nas postagens - demonstra a necessidade de acrescentá-lo ao debate da arte contemporânea e suas ramificações.

Assim como os happenings, a Pop e a *land art*, por exemplo, são segmentos da arte contemporânea, a arte em redes sociais é desdobramento direto da tecnologia envolvida na arte computacional e da web arte que já compõem esse mesmo conjunto plural de práticas artísticas agrupadas sob o mesmo nome. O papel de museus como o LACMA, a Tate Modern e o PS1 MoMA, e da revista Artforum, é contribuir para o debate da arte sem marginalizar essas novas correntes, mesmo que nós saibamos da cisão causada por elas. A carreira de cada artista é feita de altos e baixos e nem todos vão atingir o mesmo patamar de prestígio, mas como criar certa equivalência entre o mesmo tipo de atividade se alguns elementos (no caso, as artistas) seguem à sombra por um capricho sem fundamento? A resposta está no debate e na publicidade dessa arte, feitos de forma responsável.

Couchot (2003, p. 12-13), antes mesmo do aparecimento das redes sociais, já dizia ser livre de consenso entre artistas, marchands, críticos e as instituições a arte feita com computadores – de matriz numérica –, mas que os artistas, desde a década de sessenta, têm demonstrado crescente interesse nas tecnologias – incluindo a internet - e que existe uma segregação que condena a arte de substrato tecnológico a ocupar um lugar à parte, isolado do sistema tradicional da arte. Ele constata “a ausência de uma reflexão crítica, estética e histórica aprofundada, a inconsistência do ensino; faltam apoios institucionais ou privados, salvo algumas exceções, que não são as mais notáveis” (ibid, p.13) e culpa:

“[...] a inércia cultural, o mercado, os custos, a tecnicidade, a falta de meios, a falta de informações, mas a razão principal é a radicalidade da mudança nos sistemas de figuração e o desconhecimento quase total da natureza desta mudança e de seus efeitos manifestado pelo meio artístico” (ibid).

Anne Horel e Petra Cortright pertencem a uma geração de artistas que dá seguimento às rupturas em relação à materialidade do objeto artístico – tema do primeiro capítulo – e ao questionamento da pintura como meio privilegiado da representação no imaginário coletivo, pois ambas nasceram em um período histórico de contexto diferente, mediado pela tecnologia das redes, e que molda suas subjetividades enquanto indivíduos e artistas. Embora o mercado da arte, baseado em critérios de comercialidade excludentes que privilegiam o objeto físico, não abrace essas mudanças, elas são completamente válidas e já são matérias de discussão na Academia há décadas.

Michael Rush nota que:

A velocidade com a qual este século criou um planeta eletronicamente conectado reflete-se na rápida expansão de práticas artísticas que vão além da escultura e pintura tradicionais, até a inclusão quase frenética de objetos do cotidiano no cenário da arte. Qualquer coisa que possa ser analisada como sujeito ou substantivo foi provavelmente incluída em uma obra de arte por alguém em algum lugar. Esta inclusão denota uma preocupação central do artista contemporâneo, que é encontrar o melhor meio possível de fazer uma declaração pessoal de arte. Seguindo um caminho psicológico complexo pavimentado por Nietzsche e Freud, que coloca o sujeito no centro da história, a arte também ficou entrelaçada com “o pessoal”. Esta visão, defendida por Marcel Duchamp, entre outros, põe, de uma nova maneira, o artista bem no centro do empreendimento artístico. Já não estando sujeito à força gravitacional da tela, ele ficou livre para expressar qualquer conceito por qualquer meio possível (RUSH, 2006, p. 1).

Desde o Renascimento a arte visual iniciou o processo de independência da religião, que a confinava a um punhado de temas e materiais, “se soltou dos murais e paredes das igrejas, migrou para as telas e se tornou portátil” (SANTAELLA, in LEÃO, 2005, p.249); séculos depois, a fotografia foi a grande responsável por reinventar a técnica da criação da imagem, dando fim à exclusividade do artesanato como forma de produção de arte e inaugurando a era da arte tecnológica (ibid, p. 251). A e a cada novo período histórico, a arte encontra novos meios para sua produção, exposição, distribuição e difusão (ibid, p.249), sendo configurados pelos dispositivos, suportes e recursos que compõem aspectos materiais impossíveis de serem desprezados. O desafio do artista é “enfrentar a resistência ainda bruta dos materiais e meios do seu próprio tempo, para encontrar a linguagem que lhes é própria, reinaugurando as linguagens da arte” (ibid, p.250). É preciso desafiar, também, a reticência do mercado, das instituições e da mídia - que se traduz em negligência para com o grande público, um dos principais elementos dessa nova arte – na tentativa de aprimorar o sistema da arte em vigência

e, assim, talvez de maneira utópica, mas possível, abarcar todas as correntes artísticas com isonomia para a construção de uma História da Arte mais integral.

3.3 A arte em rede: um debate necessário

Algo a ser salientado, e que muitas vezes não é percebido por alguns de seus praticantes, é que a arte em redes sociais dá continuidade e legitimidade a um processo de insatisfação com o sistema da arte capitaneado por Courbet e Duchamp, entre outros, passando pela desmaterialização do objeto artístico – como mencionado no primeiro capítulo - e que, inadvertidamente, se concretizou nos dias atuais. Uma das razões elencadas por aqueles artistas era o aspecto físico das obras, que ensejava uma espécie de competição entre colecionadores pela sua posse. Embora esse não tenha sido o objetivo principal de muitos da atual geração de artistas, a prática empregada por eles dá contornos finais a esse debate pretérito; Couchot (2003, p.14) diz que às vezes os jovens artistas “fascinados pela tecnologia, ignoram as vias que outros abriram anteriormente e que eles prolongam sem saber”. Graças à informática, sabemos, os pixels que completam a imagem na tela são unidades feitas de feixes de luz e, portanto, impossíveis de se obter ou guardar. Com os trabalhos feitos por softwares de máquinas potentes de processamentos de dados – sem esquecer da internet – a obra nas redes sociais viaja percursos nunca antes imaginados, diretamente do autor para a multidão de usuários que as compõem; desta forma, o que circula é a ideia, os conceitos e, de forma mais importante para a geração atual de praticantes, “gera uma espécie de vitrine virtual que responde ao desejo dos artistas de estabelecerem relações mais diretas, imediatas e de largo espectro com seus receptores” (BULHÕES, 2012, p.50).

Conquanto libertário esse novo ramo da arte contemporânea possa ser – e esses produtores de conteúdo digital, baseado na interação contínua da rede, não pretendem fazer de sua atividade uma prática hegemônica na contemporaneidade, que fique claro -, existem alguns percalços: ele não é publicizado com muita frequência pelas instituições validadoras da arte – galerias, museus e mídia especializada -, cuja dependência das obras físicas se traduz nas exposições que, em retorno, geram dinheiro para seu funcionamento, e, em contrapartida, negligenciam um desenvolvimento da arte absolutamente válido e que, por omissão, corre o risco de passar despercebido por muitos. Como o acesso da população à arte é majoritariamente feito através desses espaços físicos – as publicações da mídia especializada encontram ressonância apenas numa parcela muito concentrada do grande público -, se não há exposição ou menção sobre esses trabalhos, eles são relegados à própria sorte, sendo exibidos em centros especializados

muito na periferia do grande circuito, e, por conseguinte, ficam de fora do vocabulário artístico da audiência como um todo. Muito embora o ato de estar fora deste grande circuito seja relevante para alguns artistas, a educação em artes fica prejudicada, pois limita, na visão dos indivíduos, o escopo de atuação das práticas artísticas. Não é apenas a arte em redes sociais que sofre esse preconceito; toda a arte de substrato digital padece junto:

[...] O meio artístico (sua crítica, suas instituições e seu mercado) durante longo tempo desprezou, como, aliás, continua a desprezar, essa forma de arte. As razões são numerosas e tornam muito mais difícil a compreensão dessa arte, de suas relações com o conjunto do campo artístico e da tecnologia. Existe inicialmente a questão dos suportes. Essa imagem não possui original, ou cujo original – a matriz matemática que a engendra – não diz respeito ao visual, fica obrigada a tomar emprestados diferentes suportes (COUCHOT, 2003, p.195).

A Academia já propõe reflexões consistentes sobre esse assunto desde a década de oitenta, antes do período probatório pelo qual a arte computacional e a net arte passaram até começarem a adentrar o espaço expositivo das grandes instituições num intervalo maior de tempo, porém pouco significativo. O jovem artista Brad Troemel deu uma palestra no MoMA PS1 em março de 2012¹³⁰ sobre o tema ‘*Art after social media*’ (A arte depois das redes sociais) e elencou alguns pontos importantes da discussão como, por exemplo, as três convenções do sistema da arte que seriam as mais ameaçadas pela arte existente através de redes sociais: autoria, propriedade e contexto. Segundo ele

[...] essas três convenções, que se reforçam mutuamente, mantêm a arte amarrada ao seu status de mercadoria. Tudo o que possui um autor é automaticamente considerado parte da propriedade intelectual daquele autor. A propriedade deve ser reconhecida através de um contexto legal, e o contexto é informado pelo tempo, data, espaço e todas as outras características atribuíveis pela autoria (TROEMEL, 201-, p.12, tradução nossa).

E:

[...] A arte após as redes sociais é, paradoxalmente, a rejeição e o reflexo simultâneos da história da arte orientada pelo seu mercado. No entanto, estes dois desenvolvimentos são conciliáveis porque cada um contém partes do outro. Para tudo o que é comunal sobre uma rede descentralizada de pares artísticos compartilhando e recriando o trabalho de cada um, a dispersão deste trabalho toma a forma de populismo de livre mercado, da livre troca de informações se classificando entre aqueles mais dispostos a produzi-lo e consumi-lo. Sem uma organização burocrática para imbuir valor à arte, ela é livre para ser avaliada de qualquer maneira possível. Essa configuração não

¹³⁰ A transcrição da palestra foi disponibilizada em arquivo de formato PDF pelo site da New York Magazine of Contemporary Art and Theory, que não existe mais. Entretanto, o autor publicou uma versão estendida da palestra, em forma de artigo, para a revista Art Papers Magazine. Disponível em <<https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/831923/c5cb7e95ca72a99ce6a8677694000345.pdf>>

é diferente do mercado secundário de leilões de arte, onde as opiniões dos críticos de arte sobre as obras para venda significam pouco a nada, e o poder de dar lances de uma sala de colecionadores tem precedência (TROEMEL, 201-, p.15, tradução nossa).

Sem elaborar mais sobre o que seria essa “organização burocrática” – penso que seja o mercado da arte reformulado, talvez utópico, e que saiba incluir nele todas as vertentes artísticas com igual importância-, e dizendo ser negligenciável o papel da crítica no leilão, essa reflexão me leva a outro ponto de vista, crítico da crítica, elaborado por Edmond Couchot. Ele comenta que:

A conquista de um novo espaço público, fora das instituições, não acontece sem problemas. É necessário que haja debate, reflexão, troca de ideias, de apreciações, discussão e consenso sobre as obras, as experiências, debate e confronto entre todos para que haja público e, portanto, se não legitimação, pelo menos avaliação da arte em rede por outras vias. Entre todos, isto é, não somente entre os próprios participantes, mas entre estes e os autores, mesmo que, como pensam alguns, como, por exemplo, Valéry Grancher, a noção de autor seja ultrapassada e deva ser substituída pela de “operador”. **Ora, sabemos que a crítica de arte institucional ignora soberbamente essa área. A arte em rede não faz parte da arte contemporânea. Não é de surpreender, já que a participação interativa na elaboração das obras muda profundamente a função da crítica. O crítico da arte em redes deve aceitar fazer obra e compartilhar os riscos da criação. Deve relatar uma experiência única, que não pode se repetir, da qual ela é o autor ou um dos coautores, e da qual eventualmente outras pessoas são as testemunhas críticas. Isso exige um comportamento muito diferente. Não tratarei aqui da questão, aliás muito complexa, da crítica, mas ela continua capital. A arte em rede permanecerá perpetuamente fechada sobre si mesma, “ciberguetizada”, se não redefinir as novas funções da crítica** (COUCHOT, in LEÃO, 2005, p.526) [grifo nosso].

Parece-me que o autor parte de pressupostos válidos para pedir que a avaliação dessa arte das redes sociais possa ser feita de forma mais horizontalizada - delegando papéis equivalentes a todos que nela estão envolvidos -, principalmente por parte da crítica, que se alijou para fora desse debate desde que a arte pôde seguir por vias digitais. Ao deixar o papel de definir o que é arte apenas por conta dos autores (ou operadores) e o público – embora eu considere essa opção viável, por transpor os parâmetros escancaradamente elitistas e mercantilistas da crítica -, as únicas figuras a adentrar esse campo de experimentação de subjetividades propiciado pela interatividade de conexões da internet, a cisão que já ocorre pode se tornar ainda mais acentuada e difícil de conciliar. Talvez pela redenção da crítica, se possível, a arte em redes (e também a web e net arte) possa conseguir o espaço que merece na história da arte e também nas instituições a que tem direito. Nos leilões, onde verdadeiras fortunas são pagas para obter

as obras – e tirá-las da posse de outrem -, existe no ato de dar lances e adquirir algo uma espécie de apoio à atividade artística; é válido lembrar que antes de serem colocadas no mercado secundário (quando vão a leilão), a obra foi vendida por uma galeria que representa o artista, que, em contrapartida por seu trabalho, foi remunerado. Ele, como qualquer outro confrade de ofício, é um trabalhador, e dispende seu esforço em troca de dinheiro. Inclusive, a carreira de muitos artistas foi construída nas salas de leilões: ao atingirem valores muito exorbitantes nesse mercado secundário, o preço da arte que sai do ateliê para a galeria – mercado primário – é elevado, como forma de prestigiar o trabalho do artista e também de garantir que a obra fique com os colecionadores mais respeitados, que provavelmente vão mantê-la nas coleções e futuramente consigná-las aos museus para exposições ou fornecê-las de presente para o acervo principal; esses colecionadores, claro, são indivíduos de poder aquisitivo invejável e nem tudo o que compram acaba sendo colocado nas suas chiques salas de estar, onde a arte exibida pode tanto ser demonstração de apreço como também um totem representando o poder aristocrático. Ainda segundo Troemel (201-, p.13), “o artista da internet, atualmente, precisa de público para criar arte, ao contrário da receita tradicional de ter que criar arte para se ter público”.

E:

[...] Nesse sentido, postar trabalhos na Internet sem uma rede social prontamente implantada é sinônimo de um enigma: ‘Se uma árvore cair em uma floresta e ninguém estiver ao redor para ouvi-la, temos um som?’. Para jovens artistas na internet, a resposta a esta questão é ‘não’ - o seu trabalho passará facilmente despercebido, tornando a sua participação como marca social uma necessidade a priori de contextualizar o que fazem como arte. Se Anton Vidokle sugeriu que estamos entrando em um período de ‘Arte Sem Artistas’, estou sugerindo que estamos vivendo um momento de ‘Artistas Sem Arte’. [...] Devido à conclusão precipitada de que as imagens de uma obra online serão tomadas e usadas de qualquer maneira possível, assim que liberadas, a nova estratégia de reconhecimento é circunscrever a conversa em seu próprio reduto fragmentado na rede. Isso é feito na própria parede do Facebook, no feed do Twitter e nos comentários do YouTube. “Siga-me”, “Seja meu amigo”, “Inscreva-se e comente” - estes são os intermináveis apelos feitos por uma geração de artistas que luta para ganhar a maior quantidade atenção como capital. (TROEMEL, 201-, p.13, tradução nossa).

A arte precisa de fomento, e isso inclui dinheiro, tanto para aqueles que trabalham com materiais palpáveis quanto para os que lidam com a imagem pela tela digital. Se esse sistema de compensações não for repensado de alguma forma, a relação entre os artistas, a crítica e o mercado de arte continuará a ser marcada por atritos irreconciliáveis e, numa triste hipótese, todos saem perdendo. Alguns desses artistas são comissionados por marcas para fazer

material comissionado¹³¹ – é sua principal fonte de renda – e, com isso, correm o risco de serem percebidos como apenas designers ou ilustradores, e a arte que promovem – e pela qual ficaram conhecidos – vira apenas arte-final. Troemel (201-, p.13-14) fala que embora as imagens digitais sejam uma forma questionável de investimento privado, “a atenção que um artista pode acumular em torno dela através da publicização pode ser alavancada em uma noção mais tradicional de sucesso através de exposições em galerias, artigos em revistas, livros e palestras”.

O papel do público, sem o qual a arte não acontece, é muito importante no sentido de que a velocidade com a qual essas obras são compartilhadas no ambiente online contribui para que ela chegue a estratos diferentes da população, mais ou menos instruídos em relação à história da arte. Sem alguma forma de explicação – e o papel da mídia, autor e instituições se insere aí –, a obra é apenas mais um dado no turbilhão de informações da internet, e o público, por ser a parcela maior dessa relação, pode melhor definir o contexto e, por conseguinte, o significado do trabalho, de uma forma mais poderosa que o artista conseguiria – tanto para validá-lo enquanto arte ou simples entretenimento online, o que é mais comum.

A lei de Murphy domina: as imagens da arte serão usadas para tudo o que possivelmente pode ser feito com elas quando colocados online. Através das redes sociais, a arte é reintroduzida como um objeto na vida cotidiana, criando um laço infinito entre essas duas categorias. [...] a visualização mais idealizada do potencial utópico para a arte online é o mundo quase infinito de imagens digitais como uma espécie de espaço universal, um lugar onde o valor da arte não está localizado em sua capacidade de ser vendida ou elogiada criticamente, mas em sua habilidade de continuar a ser reutilizada, refeita, compartilhada para qualquer propósito que a rede de visualizadores-autores julgue significativa (TROEMEL, 201-, p.13, tradução nossa).

Troemel diz que o artista não pode atuar de forma perene como apenas autor, mas também ser “curador, promotor, arqueólogo da Wikipédia, entre outras funções” (ibid, p.14). É um indicativo de que se apenas o artista têm convicção da validade de seu trabalho, sendo negligenciado pelo público e pelas instituições, o tripé que garantia validade à arte pré-digital não se sustenta e, por isso, precisa ser fortalecido, se não modificado.

Dando continuidade, ao dizer que “**a arte em rede não faz parte da arte contemporânea**”, Couchot (COUCHOT, in LEÃO, 2005, p.526) [grifo nosso] parece partir de um ponto de vista que vê o período da arte contemporânea como finalizado a partir do surgimento do componente digital, da invasão e estabelecimento do numérico como material e proposta estética. Ao falar da experiência tecnestésica – quando o sujeito controla e manipula as

¹³¹ Referências a tal prática são mencionadas nas entrevistas com artistas, disponíveis nos anexos.

técnicas pelas quais vive uma experiência íntima que transforma sua percepção do mundo -, este mesmo sujeito demonstra sinais involuntários de sua marca, sua singularidade. E as técnicas são modos de percepção e “representações elementares fragmentárias, e estilhaçadas do mundo” (COUCHOT, 2003, p.15), não apenas modos de produção, onde, por essa experiência, o ‘NÓS’, feito da percepção (coletiva), permanece não o sujeito como o ‘EU’ da técnica, da experiência tecnestésica e pessoal, mas despersonalizado como elemento ativo, “fundido numa espécie de anonimato” (ibid). Mesmo que os artistas tentem se despersonalizar e negar sua subjetividade para controlar o processo de criação e melhor compartilhar sua experiência, as percepções são moduladas pela consciência do outro e “o uso das técnicas conforma cada um segundo um *modelo perceptivo* partilhado por todos – um *habitus* comum sobre o qual se elabora uma cultura e da qual a arte se alimenta” (ibid, p.16) [grifo do autor]. E é justamente a imagem numérica que muda as práticas artísticas existentes e cria outras novas, ao mudar os materiais e processos de figuração e a relação do espectador com a obra e seu “modo de difusão, de memorização, de duplicação e até do seu desaparecimento” (COUCHOT, 2003, p.252) e, por consequência, também muda as outras mídias. Ele retoma o seu conceito de hibridação, já utilizado na década de oitenta, para dizer que as artes e a mídia devem interagir mutuamente, pois o numérico serve às outras artes e as desloca e renova - se ele redesenha uma nova figura de sujeito no seu intercâmbio entre o real e o imaginário, nas relações com o individual e o coletivo, o artista e o público, a mudança provocada por essa arte ultrapassa o plano técnico, e precisa reestruturar suas relações com a ciência, a técnica e a sociedade.

Não concordo totalmente com a ideia de que a arte em redes possa ser algo à parte da arte contemporânea, mesmo entendendo alguns dos pressupostos teorizados pelo autor. Ainda que ele possa enxergá-la dessa forma, isso não tira o papel da crítica de arte atual de incluí-la no rol das práticas artísticas que compõem a história da arte como um todo, através da relação que precisa ser repensada entre ela, público e a figura do autor; que a palavra ‘contemporânea’ não seja usada, ou que se chegue a algum consenso em relação a esse novo período que vivemos para, só então, denominarmos qual é essa nova fase da arte – assim poderemos teorizá-la e discuti-la de forma horizontal, com a participação de todos os elementos envolvidos. Talvez seja uma arte à parte justamente porque o sistema se encontra em um dilema, cuja resolução só vai acontecer quando os indivíduos e as instituições validadoras buscarem algum tipo de consonância em relação a questões de exposição, publicidade e manutenção dessa prática artística em rede.

E para finalizar, ao falar sobre o termo “**ciberguetizada**”, Couchot (COUCHOT, in LEÃO, 2005, p.526) [grifo nosso] nos alerta que a arte em redes precisa desse debate, principalmente pela crítica e pelas instituições, mas também pelo público, para que, caso não seja legitimada, encontre outras vias para ser avaliada de alguma forma; essa iniciativa precisa ocorrer, para que a arte não fique confinada nesse ramo periférico à parte das instituições do sistema atual dentro da arte contemporânea, ou não permaneça num espaço especial – teórico e em relação aos suportes -, ainda assim indefinido e, por isso, também periférico, de um período da arte cujo nome sequer contempla a palavra “contemporânea”.

Bulhões (2012, p.57) conta-nos que as propostas artísticas nas redes sociais se proliferam, “envolvendo desejos, contatos afetivos, ideais utópicos de realizações de sonhos e criação de ilusões” ao “colocar um pouco de poesia e deslumbramento emocional no mundo tecnológico”. Elas respondem aos desejos da sociedade atual, sedenta por formas de interação via computador, compartilhando interesses e construindo utopias de proximidade – segundo ela, os grandes relatos faliram no nosso mundo estereotipado e segmentado -, pois as atividades cotidianas dos usuários da internet precisam de mais tessitura e consistência. Os artistas, por historicamente desbravarem territórios em busca da partilha do sensível, não podem deixar de participar, ainda que existam adversidades basilares.

A arte, nas redes sociais virtuais, inscreve-se no espaço coletivo. global com suportes confundidos. Ela cria situações de experimentação para o receptor e condições inéditas de recepção que respondem à crise do autor com o fomento da inteligência distribuída. Essas ações em rede permitem e solicitam parceiros, estabelecem alterações de sentido e trabalham a ciberclonagem. Por tudo isso, é uma arte participativa, excêntrica, pouco segura, que escapa ao controle social e à autoridade do sistema da arte (ibid).

Na busca de ampliação desses horizontes ainda em definição, guardamos a participação de todos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A arte em redes sociais é uma divisão bem específica da arte-mídia. É um campo em expansão que apresenta muitas possibilidades, tanto agora quanto no futuro – e que, é preciso ser salientado, não pretende ser hegemônico e acabar com a arte feita de material físico. O seu caráter libertário - que era mais difícil de ser atingido durante a net arte dos anos noventa e início deste século por dificuldades de navegação na web – é uma teoria que atualmente, na prática, acontece, mas possui escopo reduzido devido à segmentação de público que existe por conta das redes sociais e suas funções primárias. Alguns usuários demonstram interesse mais no Facebook – a rede social com o maior número de utilizadores -, ou no Instagram, ou no Snapchat, de dados autodestruidores, e sempre vão existir preferências dos dois lados; como muitos desses artistas acabam englobando seu trabalho em aplicativos distintos – ao fazer conteúdo diferente ou distribuir o mesmo em todos os perfis -, ou privilegiando apenas um e fazendo das demais redes sociais apenas ‘cartões de visita’ para informar ao público sobre seu trabalho, a falta de centralidade que os websites ofereciam – tanto na década de noventa quanto hoje – pode ser um fator que prejudica o acúmulo da audiência.

Para obter dados mais específicos, a decisão de analisar a rede social com mais seguidores de cada um não pode ser ignorada; usei dados das redes de Petra Cortright e Anne Horel, mas também de James Kerr / Scorpion Dagger e Ailadi, por terem contribuído com as entrevistas: Anne, por exemplo, acumula 234 mil seguidores no Vine – seu aplicativo favorito e que, infelizmente, será descontinuado -, 4603 no Instagram e 1459 inscritos em seu canal no YouTube, que contabiliza mais de 212 mil visualizações ao todo. Seu site não possui contador de visitas. Petra tem pouco mais de 74 mil seguidores no Instagram, 2933 no Facebook, 2214 seguidores no YouTube. James Kerr (Scorpion Dagger) conta com 50247 seguidores no Facebook e 45900 no Instagram. Já Ailadi tem 4900 seguidores no Ello - ela iniciou seu processo de produção digital no Tumblr, mas o aplicativo não permite ver quantos seguidores um usuário possui. Alguns desses números de seguidores nos aplicativos sugerem público equivalente a muitas exposições em museus – os números variam, dependendo se o artista é pintor, escultor, fotógrafo, ou se ele é mais ou menos conhecido da grande mídia, um fator que se prova decisivo para as exposições com o maior número de visitantes, geralmente nos

museus mais prestigiados¹³² -, além de indicarem, supostamente, o número de conexões que poderiam ser feitas através do compartilhamento de conteúdo da página do artista. Devido às diferentes formas de se interagir nas redes sociais, e das oscilações de uso destas, o número de curtidas não sinaliza obrigatoriamente que uma postagem foi vista por um número menor ou maior de pessoas entre seguidores e visitantes da página do artista – embora seja uma métrica positiva. Em alguns casos, e com algumas obras, apenas a visualização basta para que a mensagem cumpra seu efeito – nos museus e galerias, a tônica de interação é similar.

Um fator provável da baixa adesão de público aos perfis dos artistas é que as redes sociais foram criadas com um objetivo muito específico por seus idealizadores – de horizontalizar a comunicação via internet -, mas as pessoas decidiram torná-las apenas uma ferramenta para conexão social com seus pares, às vezes repetindo os mesmos círculos sociais aos quais já estavam previamente associados, ou utilizando as possibilidades comunicacionais delas como um substituto temporário de outros meios de comunicação; se considerarmos que todas elas estão disponíveis através dos smartphones, com a facilidade das telas sensíveis ao toque e a rápida transferência de dados, fazer ligações pode estar se tornando um hábito em desuso, por exemplo. O computador também foi pensado como ferramenta comunicativa e só depois, pela sensibilidade e vontade dos artistas, utilizado como suporte para a arte, mas sua primeira finalidade foi a que logrou nessas quase três décadas de seu uso massificado: dinamização do trabalho. Com a internet de substrato para a net arte, a arte que poderia ser distribuída para as telas dos computadores também sofreu parcela de preconceito e não é de se estranhar que a arte das redes sociais tenha seguido pelo mesmo infortunado caminho.

Talvez esse período probatório pelo qual a arte de substrato digital tem passado não esteja perto do fim. As redes não foram pensadas exatamente para a arte. Foram os artistas a explorar essas possibilidades filosóficas e tecnológicas e o público, infelizmente, parece não ter dado a elas tanta atenção ou crédito. A arte de matriz digital, como se sabe, é feita de feixes de luz dos pixels, muito diferente da materialidade dos quadros e esculturas à qual a sociedade sempre foi acostumada. Parte da culpa está na falta de publicidade por três elementos importantes do que hoje é convencionado como sistema da arte: museus, galerias e a mídia especializada. Todos eles têm sua atuação guiada, talvez nem tão inadvertidamente assim, por padrões mercadológicos que, para continuarem funcionando, exigem que a obra

¹³² Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2016/04/Visitor-Figures-2015-LO.pdf>>. Acesso em 14 de fevereiro de 2017.

seja um objeto físico: pela reticência do público em ver a arte numa tela digital – as imagens podem ser vistas, por exemplo, nas redes sociais, no conforto dos lares – e temendo a falta dessa plateia em potencial, o que pode significar uma diminuição no dinheiro arrecadado com os ingressos, os museus preferem arte física para preencher seus espaços expositivos. E o que é exibido nos museus geralmente vem de artistas que possuem, ou possuíam – no caso dos indivíduos que já faleceram – galeristas, cuja galeria também só funciona por conta da venda das obras físicas. Por fim, o público frequenta essas galerias ou compra as revistas especializadas de arte que, basta folheá-las rapidamente, são patrocinadas por essas mesmas galerias e museus que recebem dinheiro extra pelos patronos colecionadores - pessoas muito ricas e que transformam o mercado da arte comprando os objetos das galerias ou adquirindo-os em leilões, para depois confiá-los aos museus para a manutenção e a exibição que agregam valor à obra (física). Esse círculo sem fim acontece a menos de um século – se considerarmos todos os três elementos citados -, contudo, algumas de suas características já tinham sido estabelecidas desde o século XVIII. Ao todo, são mais de três séculos que privilegiaram a arte de materiais físicos, enquanto a de matriz digital tem menos de cinco décadas.

E a arte não tem a obrigatoriedade de ser apenas um objeto manipulável, como bem nos provaram os artistas por trás da performance ou dos *happenings*, e nem ter seus temas e sua forma regulamentados por questões de fundamentação mercadológica, como já se indignavam Gustave Courbet, Marcel Duchamp e muitas vanguardas do início do século passado. Duchamp, personagem dos mais relevantes, e seus colegas dadaístas e futuristas, membros da Pop, do grupo Fluxus e da Arte Postal demonstraram pelas décadas seguintes que o fazer artístico não era atrelado a um modo apenas: a arte é mutante, vive através de seu tempo, e pode deixar de ser apenas física para ser digital – como uma ideia, intangível -, ou acontecer através e uma rede de colaboradores, como nos têm tentado mostrar há muito tempo os proponentes da arte-mídia. A cegueira institucionalizada imposta ao público de arte precisa ter fim, mas, para isso, precisa de colaboração de todos os envolvidos na sua manutenção – inclusive os que fazem do dinheiro o argumento sustentável por excelência. A suposição de que a arte pode ser apenas uma ideia – ou um conceito – veio antes mesmo da internet, com os conceitualistas da década de sessenta e a seguinte: a fisicalidade presente em suas obras se dava, por exemplo, pelos esboços, projetos e fotos (comercializáveis, é preciso dizer), necessários para fornecer comandos e informações ao público. Eles não dispunham de tantos meios assim para desmaterializar suas proposições artísticas para as massas (ou eram tecnologias de difícil acesso), diferente do que temos agora com o computador, tablets,

smartphones, retroprojetores, hologramas e, mais ainda, um público nas cinco regiões do planeta e que frequenta vias virtuais comuns e de potencial gigantesco para que essa educação necessária sobre as novas artes seja feita.

E essa educação tem que atingir os artistas digitais, pois alguns deles, em sua utopia característica, concentram-se apenas no que está na tela de seus suportes, seus softwares, sem se preocuparem com as engrenagens que fazem esse mercado multibilionário da arte se movimentar em apenas uma direção. Em algumas das entrevistas disponíveis neste estudo – e outras conversas que não foram incluídas – fica evidente a humilde autodesignação dos artistas como apenas manipuladores de imagens; mais do que isso, eles se enxergam somente como trabalhadores - do tipo honesto e que precisa de dinheiro pra honrar as despesas -, relegando seu potencial artístico e inquisidor, adormecido, a um punhado de pessoas que, como eles, também não enxergam a inteligência por trás dessas práticas artísticas. A rebelião, ou negação, contra museus, galerias, mídia e colecionadores, vai continuar sendo infrutífera se os artistas continuarem a produzir de seus “ciberguetos” (palavra derivada do termo de Couchot. “ciberguetizados”) sem olharem para o que está ocorrendo no mundo real, do lado de fora do universo simulado no qual eles vivem imersos. A tantas vezes proclamada ‘independência’ dessas instituições não pode ser somente uma postura política preguiçosa que os exima de combater os vícios do sistema como um todo.

A mudança não será exclusivamente ligada ao uso da hashtag #socialmediaart nas redes sociais, ou se os artistas começarem a se apresentar como ‘artistas de redes sociais’ (*social media artists*), mas essa enunciação, por parte deles, contém a fração de um poder maior e transformador e que depende também da divulgação dessa arte. A arte em redes sociais vai florescer de uma forma ou outra porque o modelo desse tipo de plataforma participativa não demonstra sinais de estagnação, e a rede e seus suportes há anos são continuamente redesenhados para comportar um número maior de pessoas. Há um prolongamento no meio digital – puramente tecnológico – que sempre buscou o contato com o outro, e os estímulos que com ele vêm; a rede, na verdade, só funciona de um ponto ao próximo porque perpassa outros muitos, componentes de sua totalidade. A arte foi inserida nesse meio e seja ela computacional, na internet ou nos aplicativos de redes sociais, vai precisar de todos os elementos, dentro e fora da tela, funcionando em relativa isonomia para atingir seus objetivos.

ANEXOS

As entrevistas a seguir foram feitas baseadas num questionário com perguntas comuns a todos os artistas.

Entrevista concedida pela artista **Ailadi**, via email, em 27 de fevereiro de 2017.

Ailadi Corteletti é designer e ilustradora e no ano de 2015 resolveu fazer um diário em GIFs de formato PETSCII (o conjunto de caracteres dos computadores Commodore), na rede social Ello¹³³, sobre seu dia a dia, viagens, anseios e, principalmente, suas aventuras na China - vividas por alguém que não entende de todos os costumes e muito menos do idioma. Ela costuma trabalhar com desenhos em papel, mas decidiu mudar de suporte, temporariamente, para se aventurar pelo mundo das redes sociais, depois de uma parceria com o também artista jambonbill (Pierre Bouquet), o criador do software usado por ela para fazer os GIFs animados.

As respostas foram traduzidas do inglês e modificadas para clareza e coesão.

Quando você começou a trabalhar com redes sociais e por quê?

Eu geralmente experimento as redes sociais por curiosidade. Usei o Twitter e o Facebook de forma esporádica. Foi em novembro de 2011 que comecei a usar as redes sociais de maneira mais estruturada, com a primeira série onde faço a postagem de um desenho por dia, chamada “*Night drops*”¹³⁴. Eu queria principalmente uma ferramenta de documentação, daí as pessoas começaram a gostar do fluxo das postagens e tudo acabou se tornando uma ferramenta de compartilhamento e diálogo. Eu compartilhei a série no Instagram e depois no Facebook e no Twitter. Eu gostava de como o Instagram tinha foco apenas em imagens.

Por que você escolheu a internet em vez dos materiais tangíveis mais tradicionais?

Quando comecei com a série “*Night drops*” não foi uma questão de escolher um material em vez do outro, foi uma combinação: os materiais físicos foram o meio utilizado para criar os desenhos e a internet foi a maneira de compartilhá-los e documentá-los. Com a série em GIFs PETSCII o formato também é digital. Eu amo combinações entre o analógico e o digital, e ainda há muito que explorar e experimentar nas intersecções desses campos.

¹³³ Disponível em < <https://ello.co/ailadi> >. Acesso em 28 de janeiro de 2017.

¹³⁴ Disponível em <<https://ailadi.tumblr.com/>>. Acesso em 28 de janeiro de 2017.

Você possui graduação, mestrado ou doutorado em qualquer campo relacionado à arte? Você acha necessário ao artista contemporâneo passar pela educação superior?

Eu tenho mestrado em Design, que é, de certa forma, relacionado à arte, mesmo que minha faculdade tivesse uma abordagem mais técnica do que artística. Conheci várias pessoas talentosas e profissionais que são autodidatas. Eu costumo dizer que se você é motivado, a escola não é necessária. Além do que a educação está sendo transformada pela internet e muitos outros caminhos de aprendizagem. As escolas tradicionais ainda nos ajudam a fazer conexões e, de alguma maneira, nos ensinam a como lidar com as instituições, com seus próprios conjuntos de regras, o que é muito útil.

Você acha que os artistas que usam redes sociais recebem pouca ou insignificante atenção da grande mídia? Você acha que é algo diferente dos artistas da web arte que usavam blogs e sites pessoais nos anos noventa e agora foram tardiamente reconhecidos?

Não estou tão ciente da porcentagem de relevância que a grande mídia dá aos artistas de internet, mas costumo dizer que as pessoas que experimentam com as mídias digitais e redes sociais estão crescendo e, com isso, a atenção dada a esse campo.

Você alguma vez foi contatada por algum museu ou instituição que estivesse interessada no seu trabalho? Caso a resposta seja afirmativa, indique o museu/instituição, o ano quando isso ocorreu e quais trabalhos você decidiu exibir.

[A artista não exibiu nenhum de seus trabalhos nas redes sociais, ou qualquer um de matriz digital] Quando terminei a série “*Night drops*”, ela foi exibida no Museu de Arte Minsheng, em Shanghai¹³⁵. Então a galeria OV me pediu para exibir os desenhos de “Cronópios e Famas”¹³⁶, inspirados no livro *Absurdistan*, de Gary Shteyngart, e depois me convidou para participar da exposição “*I’ll be your mirror*” com um trabalho ad hoc, “*Broken Principles*”. Eu fiz alguns trabalhos e performances para eventos. Acho que todo mundo que produz conteúdo visual recebe convites de plataformas online que buscam pessoas para as suas comunidades

É necessário ao artista ter seu trabalho exibido num museu para ganhar reconhecimento por parte do público? Na era da internet e da cultura de links e compartilhamentos, o

¹³⁵ Disponível em <<http://ailadi.com/Exhibition-performance/Night-Drops-at-Minsheng-Art-Museum-Shanghai-2012>>. Acesso em 28 de janeiro de 2017.

¹³⁶ Disponível em <<http://www.ovgallery.com/exhibition/absurdistan/>>. Acesso em 28 de janeiro de 2017.

artista realmente se importa com as instituições que antes eram os únicos meios de validação para seu trabalho?

Ao que me diz respeito, apesar de que eu tenha compartilhado diariamente os GIFs PETSCII nas redes sociais, agora eu gostaria de um evento para celebrar a conclusão desse projeto, e eu gostaria que fosse num espaço físico. A exposição é um trabalho em andamento [*Work In Progress*].

Você percebe uma mudança em termos do gosto do público em relação à arte feita com a internet ou acha que a maioria ainda está preocupada com os objetos físicos exibidos em museus e galerias?

O que você quer dizer com “a maioria deles”? Eu acho que existe uma abertura para arte-mídia, net arte e arte em redes sociais, apesar de eu não saber se a grande maioria aprecia os trabalhos mais experimentais e interessantes da arte feita com a internet.

Você já ouviu/leu sobre o termo ‘arte em redes sociais’ (*social media art*)? Ele foi usado para publicizar um evento patrocinado pelo site *Hyperallergic* chamado *#TheSocialGraph* [‘O grafo social’, tradução nossa], em novembro de 2010, cujo propósito era “um estudo em desenvolvimento da arte em redes sociais” [tradução nossa]. Aqui está o link: <http://hyperallergic.com/thesocialgraph>

Esse termo me soa familiar, embora não o tenha utilizado ainda, eu acho.

Você se intitularia ‘artista de redes sociais’? Caso a resposta seja afirmativa, você usa a hashtag *#socialmediaart*? Como você descreve seu trabalho?

Na verdade, eu nunca pensei que talvez fosse uma artista de redes sociais. Acho que costumo considerar os artistas de redes sociais pessoas que questionam e fazem o público refletir sobre a mídia, como nos vídeos de Nick Briz. Eu usei esses canais para compartilhar meu trabalho num determinado formato e com a frequência habitual que se adequava às mídias. Sei que as redes sociais tiveram um papel muito importante na minha série de trabalhos com postagens diárias durante o período de um ano [feitas no perfil da artista na plataforma Ello]. Foi bom fazer parte do cotidiano de outras pessoas, compartilhar a história enquanto ela se desenrolava e também fazer a documentação de tudo.

Você conhece outros artistas que usam somente as redes sociais para exibir e divulgar seus trabalhos? Se sim, cite-os. Você tem alguma ideia do por que eles decidiram fazer isso somente através das redes sociais?

[A artista não respondeu, mas mencionou acima o artista Nick Briz]

Em qual das suas redes sociais você tem mais seguidores? Você sabe o porquê?

Eu preciso verificar... OK! 3900 seguidores no Instagram, 4300 no Ello, 666 no Twitter. Meu trabalho é predominantemente visual, então faz sentido que eu tenha mais seguidores nas plataformas como o Ello e o Instagram, cujo foco é mais no imagético.

Como artistas que trabalham com internet recebem compensação financeira por seus trabalhos?

Eu acho que, principalmente, por trabalhos comissionados. Além disso, alguns trabalhos digitais podem ser encaixados em um mostruário físico para a venda. Há também plataformas online que vendem a transmissão de um trabalho digital.

Você possui alguma outra fonte de renda além do seu trabalho em redes sociais?

Sim. Eu trabalho como designer e ilustradora freelance.

Muitos artistas que trabalham com internet usam imagens que já existiam previamente, mesclando-as em seus trabalhos com toques pessoais, um procedimento comum descrito pelo autor francês Nicholas Bourriaud em sua teoria de pós-produção. A abundância de imagens, hoje em dia, te incomoda de alguma maneira ou você a percebe como ferramenta indispensável para seu trabalho?

Sim, eu a percebo como ferramenta indispensável para meu trabalho e concordo com Bourriaud sobre a apropriação do trabalho alheio como um passo necessário da criação. Algo mais recente sobre esse tema é a série “*Everything Is A Remix*”¹³⁷ e também os vídeos de Nick Briz no YouTube. Eu acho que você vai gostar!

A arte contemporânea chegou a um beco sem saída devido ao uso da internet? Como artista contemporânea e de mídias sociais você conseguiria prever qual será a próxima tecnologia revolucionária na arte?

Ah, essa será a resposta engraçada... Ao menos para os leitores futuros. Eu, na verdade, não sei.

Muito obrigado pela atenção!

¹³⁷ Disponível em <<https://www.theatlantic.com/video/index/243066/everything-is-a-remix-part-1/>>. Acesso em 28 de Janeiro de 2017.

Entrevista concedida pela artista **Anne Horel**, via email, em 11 de dezembro de 2016.

Anne Horel é uma artista francesa cuja produção em vídeos e GIFs nas redes sociais tratam da abundância de informações na internet. Nosso primeiro contato foi via mensagens pelo aplicativo Snapchat, pelo qual ela continua a postar fotos e vídeos de sua vida, cenas de bastidores do seu trabalho e, principalmente, das pizzas que come habitualmente e dos gatos que possui. Por um infortúnio tecnológico proposital, os dados trocados via esse aplicativo são automaticamente deletados após a visualização.

As respostas foram traduzidas do inglês e modificadas para clareza e coesão.

Quando você começou a trabalhar com redes sociais e por quê?

Eu comecei em 2008. Eu estava cursando Artes e tinha muito interesse no MySpace [rede social], onde encontrei uma comunidade sobre gatos. Criei um perfil para meu gato e foi estranho o suficiente para que eu desenvolvesse um interesse insidioso [por essas redes] que só cresce.

Por que você escolheu a internet em vez dos materiais tangíveis mais tradicionais?

Sou uma artista de colagem, então eu trabalho com papel. A internet é um escape, e eu não acho que seja menos tangível do que outro material, ainda mais hoje em dia. [A internet] é livre e fácil para compartilhar seu trabalho. É também muito conveniente ter um portfólio online, disponível a qualquer hora, com uma interação direta com seu público.

Você possui graduação, mestrado ou doutorado em qualquer campo relacionado à arte?

Você acha necessário ao artista contemporâneo passar pela educação superior?

Eu tenho mestrado em Belas Artes e acho primordial o ensino em qualquer campo, na verdade. Nós vivemos num mundo muito complexo e estar alerta, manter seus olhos e mentes abertos, questionar e aprender constantemente é uma das coisas mais significantes e necessárias que podemos fazer.

Você acha que os artistas que usam redes sociais recebem pouca ou insignificante atenção da grande mídia? Você acha que é algo diferente dos artistas da web arte que usavam blogs e sites pessoais nos anos noventa e agora foram tardiamente reconhecidos?

O reconhecimento por parte da mídia e do público sempre leva um pouco de tempo. É parte do ciclo [artístico], eu acho.

Você alguma vez foi contatada por algum museu ou instituição que estivesse interessada no seu trabalho? Caso a resposta seja afirmativa, indique o museu/instituição, o ano quando isso ocorreu e quais trabalhos você decidiu exibir.

Por favor, confira minha biografia no meu site¹³⁸.

É necessário ao artista ter seu trabalho exibido num museu para ganhar reconhecimento por parte do público? Na era da internet e da cultura de links e compartilhamentos, o artista realmente se importa com as instituições que antes eram os únicos meios de validação para seu trabalho?

As instituições, em geral, pertencem a outro período e elas precisam mudar. Nosso mundo funciona erradicamente baseado em sistemas sem validade inventados antes do nascimento da internet. Isso não faz mais sentido. Eu também tenho a convicção de que artistas se sentem quase sempre insatisfeitos e nunca se sentem validados. Isso faz parte das neuroses do artista, é o combustível.

Você percebe uma mudança em termos do gosto do público em relação à arte feita com a internet ou acha que a maioria ainda está preocupada com os objetos físicos exibidos em museus e galerias?

São duas coisas muito diferentes e eu acho que as pessoas percebem a diferença entre o reino da arte, que é nosso patrimônio preservado e exposto no museu, e a arte em progresso que está acontecendo hoje. Até que algo seja concluído, é difícil de notar que esse algo fez parte da história. O público é a internet e a internet é o público. É a primeira vez que a arte está tão próxima das pessoas e eu acho isso fantástico.

Você já ouviu/leu sobre o termo ‘arte em redes sociais’ (*social media art*)? Ele foi usado para publicizar um evento patrocinado pelo site *Hyperallergic* chamado *#TheSocialGraph* [‘O grafo social’, tradução nossa], em novembro de 2010, cujo propósito era “um estudo em desenvolvimento da arte em redes sociais” [tradução nossa]. Aqui está o link: <http://hyperallergic.com/thesocialgraph>

¹³⁸ Disponível em: < <http://www.annehorel.com/about-2>>. Acesso em dezembro de 2016.

Na verdade, eu escrevi sobre isso na minha dissertação quando estava cursando Artes, em 2011. Eu tenho utilizado as redes sociais como ferramentas, plataformas de exibição e tema de reflexão desde 2008. Minha dissertação, escrita em francês, pode ser acessada através desse link¹³⁹:

Você se intitularia ‘artista de redes sociais’? [em abril deste ano, ela atualizou a seção ‘biografia’ de seu site, descrevendo-se como ‘artista de redes sociais’ – *social media artist*] Caso a resposta seja afirmativa, você usa a hashtag #socialmediaart? Como você descreve seu trabalho?

Eu me descrevo como ‘artista digital’. Ultimamente eu tenho trabalhado num projeto sobre redes sociais. Você vai saber em breve sobre o que se trata, mas eu não quero compartilhar informação alguma por agora [Ela não forneceu respostas posteriores sobre esse assunto].

Você conhece outros artistas que usam somente as redes sociais para exibir e divulgar seus trabalhos? Se sim, cite-os. Você tem alguma ideia do por que eles decidiram fazer isso somente através das redes sociais?

Eu não acho apropriado pensar em coisas desse tipo. Eu prefiro dizer que as redes sociais se tornaram dublês virtuais; elas não são apenas um local para exibição dos seus trabalhos, mas também para mostrar como você é, suas crenças e gostos.

Em qual das suas redes sociais você tem mais seguidores? Você sabe o porquê?

É o Vine. Mas como ele será descontinuado em breve, digamos que agora seja o Instagram, que vem em segundo lugar. Eu não consigo explicar o porquê das pessoas gostarem de mim, mas é algo que certamente me faz feliz. [O Vine teve as atividades interrompidas no ano passado e será apagado pelo Twitter em data ainda a ser definida].

Como artistas que trabalham com internet recebem compensação financeira por seus trabalhos?

As marcas os contratam para fazer conteúdo próprio [trabalho comissionado].

¹³⁹ HOREL, Anne. *I’m a floating mémoire*. Anne Horel 2010-2011. Disponível em: <<http://www.annahorel.com/wp-content/uploads/2011/02/m%C3%A9moire.pdf>>. Acesso em dezembro de 2016.

Você possui alguma outra fonte de renda além do seu trabalho em redes sociais?

Sou diretora de arte [para a produtora Partizan] e trabalho para vários projetos. Todos eles são eventualmente transmitidos na internet.

Muitos artistas que trabalham com internet usam imagens que já existiam previamente, mesclando-as em seus trabalhos com toques pessoais, um procedimento comum descrito pelo autor francês Nicholas Bourriaud em sua teoria de pós-produção. A abundância de imagens, hoje em dia, te incomoda de alguma maneira ou você a percebe como ferramenta indispensável para seu trabalho?

A abundância é o cerne do meu trabalho ☺.

A arte contemporânea chegou a um beco sem saída devido ao uso da internet? Como artista contemporânea e de mídias sociais você conseguiria prever qual será a próxima tecnologia revolucionária na arte?

Será o projeto no qual estou trabalhando agora. Mas é um segredo. Fique atento [Ela não forneceu respostas posteriores sobre esse assunto].

Muito obrigado pela atenção!

De nada. Boa sorte!

Entrevista concedida pelo artista James Kerr, conhecido como **Scorpion Dagger**, via email, em 20 de dezembro de 2016.

James Kerr foi “possuído” por sua persona, Scorpion Dagger, e - juntos - fazem GIFs animados misturando quadros do Renascimento Nórdico, referências religiosas e elementos atuais de destaque na mídia¹⁴⁰. Eles criam narrativas interessantes e concisas nesse formato, geralmente com começo, meio e fim bem definidos, muito diferente dos GIFs da maioria dos autores disponíveis na internet - a excelente qualidade de tratamento da imagem é também um de seus diferenciais. Suas obras tem sempre viés cômico e com frequência fazem graça de episódios bíblicos, do cristianismo, de personagens do medievo e da vida cotidiana.

As respostas foram traduzidas do inglês e modificadas para clareza e coesão.

Quando você começou a trabalhar com redes sociais e por quê?

Foi no inverno de 2012. Eu havia tomado a decisão de tentar fazer GIFs animados todos os dias pelo período de um ano (na esperança de achar uma galeria disposta a exibi-los, depois que tudo estivesse pronto) e um amigo sugeriu que eu os postasse no Tumblr como um modo de reuni-los e compartilhá-los. Eu não tinha ideia do que era o Tumblr e não esperava que os GIFs fossem vistos por mais ninguém a não ser um punhado de amigos. Mas, de alguma forma, alguém os descobriu, e o público cresceu. Com o tempo, [a persona] Scorpion Dagger assumiu o controle do meu próprio Instagram, e eu criei uma página do Facebook.

Por que você escolheu a internet em vez dos materiais tangíveis mais tradicionais?

Eu costumava fazer colagem de maneira mais tradicional, mas machuquei minhas costas naquele inverno – quando dei início aos GIFs – e tive dificuldades em ficar arqueado ao cortar coisas de papel; era mais fácil ficar sentado em frente ao computador. Essa foi a razão porque eu decidi tentar aprender a fazer animações – era mais confortável [físicamente]. A escolha de usar a internet foi, de certa forma, acidental. Eu adoraria fazer mais arte usando materiais palpáveis e estou na expectativa de que o projeto com o qual estou envolvido agora me permita fazer um pouco disso.

Você possui graduação, mestrado ou doutorado em qualquer campo relacionado à arte?

Você acha necessário ao artista contemporâneo passar pela educação superior?

¹⁴⁰ Disponível em: <<http://scorpiondagger.tumblr.com/>>. Acesso em 20 de dezembro de 2016.

Eu sou formado em Ciências Políticas (com ênfase em Política Internacional) e tenho créditos acadêmicos em História. Tive algumas aulas de história da arte na universidade, mas não estudei arte especificamente. Minha mãe é uma artista e, enquanto eu e meu irmão íamos crescendo, ela nos incentivou a pintar, desenhar, etc. Desde quando consigo me lembrar, sempre fui criativo. Enquanto cursava a universidade, fui convidado pra fazer parte de um coletivo de arte que minha namorada e alguns amigos do curso de arte dela estavam iniciando. Foi nesse momento que comecei a fazer arte com um pouco mais de propósito. Mas fique atento: era tudo um passatempo ainda! No entanto, eu peguei o gosto por fazer exposições, trabalhar em projetos colaborativos, falar de arte, etc.

Eu não acho que seja necessário para o artista contemporâneo passar pela educação superior, mas eu acho que em certas ocasiões é algo que pode ser muito útil. Eu não vou dizer que não me arrependo de não ter estudado artes, embora parte de mim pense que eu teria me beneficiado muito disso. Um amigo meu estudou Comércio e, de alguma forma, acabou fazendo mestrado em Belas Artes. O trabalho dele [com arte], embora já fosse bom antes, se tornou algo realmente especial depois que ele se formou. Há algo muito bom quando se está perto de pessoas talentosas, sendo criticado, e sendo inspirado naquele ambiente. Entretanto, saiba você, definitivamente não é algo necessário! Você pode conseguir esse tipo de inspiração apenas estando interessado.

Você acha que os artistas que usam redes sociais recebem pouca ou insignificante atenção da grande mídia? Você acha que é algo diferente dos artistas da web arte que usavam blogs e sites pessoais nos anos noventa e agora foram tardiamente reconhecidos?

Eu acho que a grande mídia só está interessada no que está viralizado [espalhado pela internet] em determinado momento, e ser um artista de redes sociais te ajuda a chegar lá. Não sei ao certo. Se você é um net-artista [da net arte] que depende das pessoas para visualizarem o trabalho no seu site, você com frequência tem que fazer aquele empenho extra pra se expor, ao passo que as redes sociais têm um público embutido e a probabilidade das pessoas descobrirem seu trabalho por conta própria é bem maior.

Você alguma vez foi contatado por algum museu ou instituição que estivesse interessada no seu trabalho? Caso a resposta seja afirmativa, indique o museu/instituição, o ano quando isso ocorreu e quais trabalhos você decidiu exhibir.

Já sim, e acontece bastante até. Mas raramente uma galeria mais comercial, e sempre em forma de exposição em grupo. As propostas vindas das galerias mais comerciais geralmente

caem por terra quando eu digo que ainda não pensei em uma maneira de cobrar pelo trabalho. Saiba que atualmente estou trabalhando na minha primeira exposição individual de GIFs e que vai contar com trabalhos à venda.

Respondendo a sua segunda pergunta, aqui está uma lista de lugares onde exibi meus trabalhos:

2016 – Terceira Bienal de Animação Independente, em Shenzhen, na China.

2016 – Festival *Sleepwalkers* de curta metragens, em Tallinn, Estônia.

2016 – *Loop Dreams*, apresentado por Rhizome [site e organização pró arte-mídia] e Giphy [rede social para GIFs animados], em Nova Iorque, nos Estados Unidos.

2016 – Festival GIFER, em várias localidades e Turim, na Itália.

2016 – *this is NOT a safe space*, estúdios A + E, Nova Iorque, Estados Unidos.

2016 – *Stop and Go*, smART, em Roma, na Itália.

2016 - Art Souterain, como parte da Noite Branca, em Montreal, no Canadá.

2016 - Cut & Paste, na Joy Gallery, em São Francisco, nos Estados Unidos.

2015 - GIF GIF GAF, no Electromuseum, em Moscou, na Rússia.

2015 - Exposição Playlist, na galeria Antoine Ersaskiran, em Montreal, Canadá.

2015 - Exposição Monsieur L'Ordinateur, no Quartier Général / Centre d'art contemporain, em La Chaux-de-Fonds, na Suíça.

2014 – Exposição *Temporarily Indefinite*, na Sugar Gallery da Universidade do Arkansas, nos Estados Unidos.

2014 - 1840s GIF Party, na Tate Britain, em Londres, na Inglaterra.

É necessário ao artista ter seu trabalho exibido num museu para ganhar reconhecimento por parte do público? Na era da internet e da cultura de links e compartilhamentos, o artista realmente se importa com as instituições que antes eram os únicos meios de validação para seu trabalho?

Definitivamente, não. É bom ser reconhecido e participar desse mundo das instituições, mas de forma alguma isso é necessário para sermos validados. Eu acho que é uma questão de como você se sente sobre quando e de onde a validação vem.

Você percebe uma mudança em termos do gosto do público em relação à arte feita com a internet ou acha que a maioria ainda está preocupada com os objetos físicos exibidos em museus e galerias?

Eu acho que uma mudança definitiva está acontecendo, e o gosto do público geralmente muda com as gerações. A partir de conversas que eu tenho tido com galeristas e artistas fora do meio digital, parece que algumas pessoas estão tendo muitos problemas se adaptando ao mundo digital. Uma amiga minha, que é pintora e incrivelmente talentosa, está muito chateada em relação ao quão difícil é conseguir publicidade [com o trabalho dela]. Ela não usa aplicativos de redes sociais e se recusa a participar deles. Eu acho que é um erro grande da parte dela. Eu entendo alguém não querer “jogar o jogo”, mas se você está se lamentando por não estar nele ao menos finja estar. De certa forma, eu acho que as estrelas do mundo da arte de hoje são aqueles que conseguem abrir caminhos em ambas as vias.

Você já ouviu/leu sobre o termo ‘arte em redes sociais’ (*social media art*)? Ele foi usado para publicizar um evento patrocinado pelo site *Hyperallergic* chamado *#TheSocialGraph* [‘O grafo social’, tradução nossa], em novembro de 2010, cujo propósito era “um estudo em desenvolvimento da arte em redes sociais” [tradução nossa]. Aqui está o link: <http://hyperallergic.com/thesocialgraph>

Não, nunca ouvi sobre esse termo, e definitivamente vou pesquisar mais sobre ele.

Você se intitularia ‘artista de redes sociais’? Caso a resposta seja afirmativa, você usa a hashtag *#socialmediaart*? Como você descreve seu trabalho?

Eu não me descreveria como nada muito específico. Prefiro ser chamado de artista, ou animador. As pessoas geralmente se referem a mim como artista de GIFs, ou net-artista. Pra ser honesto, e não por estar desprezando esse tipo de coisa, eu não penso muito sobre esses títulos. Eu raramente uso hashtags relevantes. Quando as uso, são geralmente as seguintes: *#scorpiondagger* ou alguma coisa esquisita em cadeia, como *#beers* [cervejas]; *#guydrinkingbeers* [um cara bebendo cervejas]; *#guygetsdrunk* [um cara fica bêbado]; etc.

Você conhece outros artistas que usam somente as redes sociais para exibir e divulgar seus trabalhos? Se sim, cite-os. Você tem alguma ideia do por que eles decidiram fazer isso somente através das redes sociais?

Eu não posso dizer que eu conheça tantas pessoas que só usem redes sociais. Tem minha amiga, Jess Mac, cujo trabalho é muito dependente das redes sociais, mas que tem um aspecto fora da web muito interessante. E tem gente tipo a Anne Horel.

[Sobre o porquê de alguns artistas usarem apenas as redes sociais, ele respondeu]: Eu vou ter que pensar sobre isso.

Em qual das suas redes sociais você tem mais seguidores? Você sabe o porquê?

No Tumblr. É o lugar onde comecei e fui um dos artistas em destaque desde o início. Só depois que comecei a postar no Instagram e no Facebook. O Instagram é a minha rede social favorita hoje em dia; acho que lá eu tenho um envolvimento maior com o público.

Como artistas que trabalham com internet recebem compensação financeira por seus trabalhos?

No meu caso, sou comissionado pra fazer pequenas animações para vários clientes, geralmente para as redes sociais deles.

Você possui alguma outra fonte de renda além do seu trabalho em redes sociais?

No momento, estou trabalhando em um projeto interativo na internet com alguns produtores na Austrália e em Vancouver. Recebemos financiamento para esse projeto das Organizações de Mídia da Austrália e do Canadá.

Muitos artistas que trabalham com internet usam imagens que já existiam previamente, mesclando-as em seus trabalhos com toques pessoais, um procedimento comum descrito pelo autor francês Nicholas Bourriaud em sua teoria de pós-produção. A abundância de imagens, hoje em dia, te incomoda de alguma maneira ou você a percebe como ferramenta indispensável para seu trabalho?

Eu amo isso! E tenho pensado bastante sobre como tudo o que fizemos com a internet até agora é recriado, reutilizado, o mundo como se já existisse. Não é nada novo. Por exemplo, o banco de tijolo e argamassa agora virou o online banking; o livro virou e-book; Netflix é a nova locadora; e etc. Parte do problema com essas mudanças é que existe uma preguiça inerente em pensar que isso, de alguma forma, é uma inovação.

Por que com a arte seria diferente? Recriar o mundo online como ele é de verdade, ao projetar e remixar imagens pré-existentes, era algo inevitável. De alguma forma torna tudo isso novo. No meu caso, fazer um GIF usando um quadro do Renascimento Nórdico é minha tentativa de fazer um novo mundo para os personagens nesses quadros habitarem.

Se a abundância de imagens me incomoda? Até certo ponto, sim. Estou BEM ciente do meu uso de imagens existentes previamente, e como isso pode ser interpretado por algumas

pessoas como não sendo algo original e já finalizado. E eu gosto muito de fazer isso. Além do mais, eu amo muito essas pinturas.

Eu realmente preciso ler mais do Nicholas Bourriaud...

A arte contemporânea chegou a um beco sem saída devido ao uso da internet? Como artista contemporâneo e de mídias sociais você conseguiria prever qual será a próxima tecnologia revolucionária na arte?

Eu argumentaria que o mundo todo chegou a um beco sem saída (e talvez até mesmo retrocedeu) por conta da internet. Eu não sei se a arte tem a capacidade de se separar dessa realidade. Há algumas noites, estávamos eu e um amigo bebendo, e eu me queixava do que estava sentido, como se nosso mundo da pós-verdade e do pós-fato fosse ficar somente pior. As coisas vão ficar tão confusas e separadas por câmaras de eco coletivas. Pense em como a Adobe [empresa de softwares informáticos] criou um Photoshop [software de edição de fotos] para áudio, ou como a Microsoft está desenvolvendo um bot de “Photoshop” de Inteligência Artificial (Projeto Murphy)... Esses são exemplos de ferramentas que só podem servir para confundir ainda mais nossa realidade coletiva ao borrar as linhas entre ficção e realidade. Eu acho que a arte está involuntariamente indo por esse caminho.

Porra! Isso é pessimista...

Vou dizer o seguinte: eu e meu amigo ficamos muito bêbados naquela noite, e no caminho de volta pra casa apareceu essa premissa para um filme, no qual artistas são contratados pelo governo e grandes corporações (que não são mais distinguíveis uns dos outros) para criar realidades impostas (notícias falsas). Mas alguns artistas se revoltam e inspiram outros a se juntarem a eles, e numa cena final de provocação, inspiram o mundo inteiro a derrubar os donos de tecnologias fascistas. Foi uma conversa ridícula, porque não estávamos falando muito sério naquele momento, e provavelmente passamos a maior parte da conversa descrevendo como seria se os artistas lutassem contra os chefes do mundo corporativo em câmaras de realidade alternativa: flutuando através do ciberespaço com tablets de caneta, criando GIFs de ataque e atirando-os na direção do inimigo. Nós estávamos mais interessados nas cenas do filme, e não na premissa geral dele.

Haha, esse é o lugar para o qual a arte está rumando.

Muito obrigado pela atenção!

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectiva da estética digital**. São Paulo, SP: Ed. SENAC São Paulo, 2005.

BAZZICHELLI, Tatiana. **Networking: the net as network**. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center, Aarhus University and the author, 2008. Disponível em: <http://darc.imv.au.dk/wp-content/files/networking_bazzichelli.pdf>. Acesso em: 14 dez 2015

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte e poéticas de território**. Porto Alegre: Ed. Zouk, 2011.

BULHÕES, Maria Amélia. Experiências artísticas na rede internet no Brasil. In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 24., 2015, Santa Maria, RS. **Anais eletrônicos...** Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s3/maria_amelia_bulhoes.pdf>. Acesso em: 8 nov 2016.

BULHÕES, Maria Amélia. Práticas artísticas em redes sociais virtuais. In: **Revista USP**. São Paulo, n.92, p.46-57, 2012.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2003.

COUCHOT, Edmond. O embarque para Cíber: mitos e realidades da arte em rede. In: LEÃO, Lúcia (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo, SP: Ed. Senac São Paulo, 2005.

FABRÍCIO, H. M. N.; GOMES, R. Z.; LOPES, M. S.. Tecnologia e arte digital: um estudo sobre imagens virtuais e dispositivos móveis (mídias móveis). **VISUALIDADES**. Goiânia. v.9, n.1, p.77-91, 2011.

FRANCIS, Mark. **Pop**. Londres: Phaidon, 2005.

LEÃO, Lúcia. Uma cartografia das poéticas do ciberespaço. **Conexão – Comunicação e Cultura**. UCS, Caxias do Sul, v.3, n.6, p.73-91, 2004.

LEÃO, Lúcia. Poéticas do ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo, SP: Ed. Senac São Paulo, 2005.

LIESER, Wolf. **Arte digital: novos caminhos na arte**. h.f.ullman, Tandem Verlag GmbH, 2010.

LOPES, Almerinda da Silva. *A contribuição do capixaba Albert Harrigan à Arte Postal*. IN: Postais: Revista do Museu Nacional dos Correios. ano 2. n. 2. (jan./jul. 2014). Brasília: Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos, Departamento de Gestão Cultural. 2014, p. 223-241.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo, SP: Brasiliense, 1988.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 3. Ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2008.

MCCARTHY, David. **Arte Pop**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

MIRANDA, Antônio. *Arte Postal – Meio como mensagem*. IN: Postais: Revista do Museu Nacional dos Correios. ano 2. n. 2. (jan./jul. 2014). Brasília: Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos, Departamento de Gestão Cultural. 2014, p. 205-211.

NUNES, Fábio Oliveira. **Ctrl + art + del: distúrbios em arte e tecnologia**. São Paulo: FAPESP; Perspectiva, 2010.

PRADA, Juan Martín. **Web 2.0 as a new context for artistic practices**, 2007. Media-Lab. Espanha. Disponível em: <<http://medialab-prado.es/mmedia/0/583/583.pdf>>. Acesso em: 14 dez 2015

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS**. São Paulo. v.1, n.2, p.8-29, 2003.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2006.

SACRAMENTO, Enock. *Arte Postal – Por favor, adicione e retorne ou Arte Postal – Mandou, chegou, respondeu*. IN: Postais: Revista do Museu Nacional dos Correios. ano 2. n. 2. (jan./jul. 2014). Brasília: Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos, Departamento de Gestão Cultural. 2014, p. 213-221.

SALVINO, Romulo Valle. *Arte Correio hoje? Notas para uma possível estética da comunicação postal*. IN: Postais: Revista do Museu Nacional dos Correios. ano 2. n. 2. (jan./jul. 2014). Brasília: Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos, Departamento de Gestão Cultural. 2014, p. 243-273.

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista da comunicação**: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELLA, Lucia. Panorama da arte tecnológica. In: LEÃO, Lúcia (Org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo, SP: Ed. Senac São Paulo, 2005.

SANTAELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005. 70 p. (Coleção questões fundamentais da comunicação).

SHULGIN, Alexei; BOOKCHIN, Natalie. Introdução à net.art (1994-1999). In: LEÃO, Lúcia (Org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo, SP: Ed. Senac São Paulo, 2005.

TROEMEL, Brad. *Art after social media*. [201-]. Disponível em: https://postarchive.files.wordpress.com/2015/03/06-07-en_art_after_social_media.pdf. Acesso em: 24 nov 2016.

VISITOR figures 2015. **The Art Newspaper**. ALLEMANDI & CO. PUBLISHING LTD, v.25, n278, 2016. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2016/04/Visitor-Figures-2015-LO.pdf>>. Acesso em: 23 fev 2017.

WOOD, Paul. **Arte conceitual**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

ZANINI, Walter. *A atualidade Fluxus*. IN: Ars – Revista do Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP. São Paulo. Vol 1. n. 3. 2004, p. 10-21